www.pcplayer.de

DM 7,– · S 54,- · SFR 7,- · LFR 170,-
HFL 8,50 · LIT 10.000,- · bfr 176,- · DR 2.000,-
B 12144 E

PC Player

DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

8/99

PC Player 8/99

Kritische Tests
- Descent 3 · Outcast
- Total Annihilation Kingdoms
- Need for Speed 4
- Dungeon Keeper 2
- X-Beneath the Frontier

Erlesene Vorabberichte
Catan: Die erste Insel
Hidden & Dangerous
Pharao
Planescape Torment



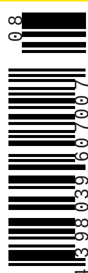
Die nächste Generation
11 taufrische 2D/3D-Grafikkarten

Outcast

32 Seiten Tips & Tricks

Komplett gelöst
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung · Die Völker · Machines · Populous – Unentdeckte Welten





Schwerpunkt: Interplay · Star Wars Episode 1: Special · Outcast · Need for Speed 4 · Dungeon Keeper 2 · Descent 3

WIR BLEIBEN KRITISCH!

Daß sich Hersteller gelegentlich **persönlich angegriffen** fühlen, wenn wir ein nicht so tolles Spiel auch als solches bezeichnen, sind wir nach sechseinhalb Jahren PC Player schon gewohnt. Der Vorstand der MultiMedia Independent Handelspartner eG mailte uns in den vergangenen Tagen jedoch eine wahrlich kühne Botschaft zu.

So heißt es darin am Beispiel des »Star Wars Episode 1«-Action-Adventures, daß **unterschiedliche Testergebnisse** in unterschiedlichen Magazinen »den Kunden, also Ihren Leser, sehr stark verunsichern, diese miesen Wertungen sind für jeden Fan der jeweiligen Serien **eine glatte Ohrfeige**.« I wo - schlechte Umsetzungen wie besagtes Spiel sind eine solche Ohrfeige. Weiter: »Keines dieser Produkte hat diese miesen Wertungen verdient. Für Fans dieser Serien sind diese Spiele sehr gut.« Nicht doch: Fans haben gute Spiele verdient, keine miesen. Und wir warnen eben diese Fans vor **Schnellschüssen**, mit denen ihnen das Geld aus der Tasche gezogen werden soll. Daß Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, dieser Kurs genau zusagt, lesen wir in fast jeder Ihrer Zuschriften.

Es folgt ein Forderungskatalog:

»1. Beurteilen Sie Spiele zielgruppen- und altersorientiert.«
Wird gemacht - seit über sechs Jahren.

»2. Erarbeiten Sie zusammen mit der Industrie neue Wertungsmöglichkeiten.«
Zum Beispiel? **Herstellerspezifische Einheitswertungen** in allen Magazinen?

»3. Kehren Sie zurück zu Ihrer Objektivität.« Kein Problem, die haben wir nie verlassen.

»4. Lassen Sie es nicht zu, daß **irgendwelche Kindsköpfe** über **millionenschwere Produkte** Urteile abgeben, über dessen Konsequenzen sie sich nicht im klaren sind.«
Wenn die Konsequenzen der Urteile irgendwelcher Kindsköpfe für allenthalben steigende Produktqualität sorgen, wie es in den letzten fünf Jahren deutlich zu spüren war, sind es genau die richtigen.

»Solange Sie diese Punkte nicht erfüllen können oder nicht wollen, kann jedem verantwortlichen Mitarbeiter in der Industrie nur geraten werden, ganz genau zu überlegen, welche Magazine durch Bereitstellung von Testmustern, Preview-Informationen oder ähnliches unterstützt werden sollen.«
Nicht doch - unser Team unterhält seit Jahren **weitreichende Verbindungen** zu Software-Entwicklern, Branchen-Insidern und anderen Magazinen rund um den Globus. Eine solche, hier indirekt angedrohte **Produktsperre** würde damit völlig wirkungslos verpuffen.

Einen verspielten Sommer wünscht Ihnen Ihr weiterhin unabhängiges und kritisches PC-Player-Team



Vordere Reihe (von l. nach r.): Jochen Rist, Stefan Seidel, Martin Schnelle, Roland Austinat. Hintere Reihe (von l. nach r.): Henrik Fisch, Stefan Wischner, Nicole Radewic, Udo Hoffmann, Thomas Werner, Manfred Duy, Steffi Kusseler.

INHALT

9
10
64
80
178



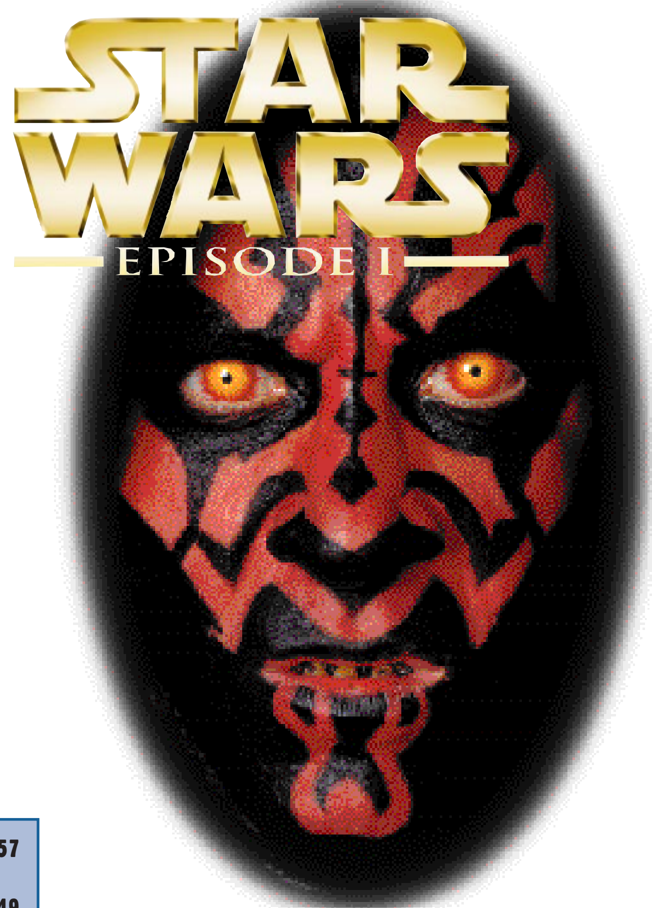


Daß man selbst heute ohne 3D-Grafikkarte noch ein ansehnliches Action-Adventure auf die Beine stellen kann, erleben Sie bei Outcast ab Seite

64

Filmfreaks müssen sich hierzulande noch etwas gedulden, am PC dagegen ist der vierte Krieg der Sterne bereits in vollem Gange: Star-Wars-Special

80





Darauf mußten die Fans lange warten. Was der dritte Teil der abgespacten Ballerorgie Descent 3 zu bieten hat, erfahren Sie ab Seite

96

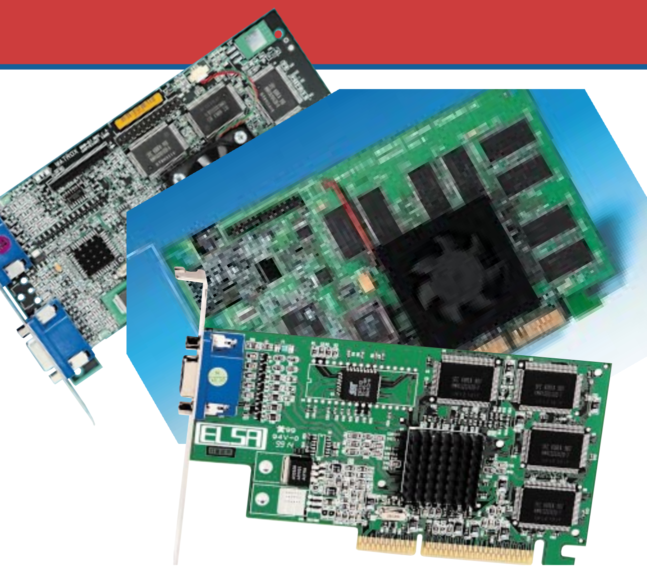
PLAYER'S GUIDE
8/99 Die Tips-Zeitschrift von PC Player
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung
Seite 135
Seite 142 Die Völker
Seite 150 Machines
Seite 158 Street Wars
Seite 161 Populous – Unentdeckte Welten



Achtung, schwerstes Kaliber. Mit seinen stählernen Kampf-Kolossen sagt Activision mit Heavy Gear 2 dem bisherigen Platzhirschen Mech Warrior 3 den Kampf an.

118





Grafik ist zwar nicht alles – aber fast. Damit Sie auch künftig die richtige Karte ausspielen, sollten Sie sich unser 2D/3D-Grafikkarten-Special zu Gemüte führen.

178

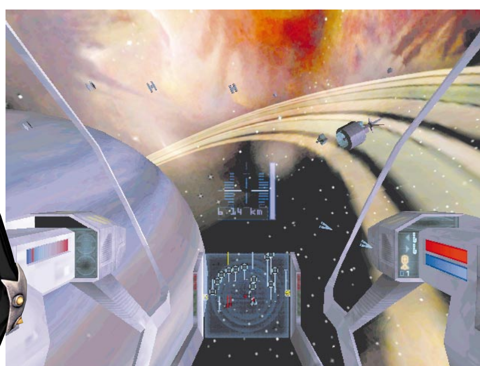


Tempolimit? Benzinpreiserhöhung? Ein solches Horrorvokabular ist in Electronic Arts' neuestem Flitzer Need for Speed: Brennender Asphalt völlig unbekannt.

106

Wollten Sie schon immer mal von allen bösen Geistern besessen sein? In dem Echtzeit-Strategiespiel Dungeon Keeper 2 bekommen Sie die Gelegenheit dazu.

72



Ab ins All: X – Beyond the Frontier bläst zum Angriff auf Elite, Privateer und Co.

112

News

Previews

Hardware

Special

Spiele-Tests

Rubriken



CD-Inhalt

Inhalt Plus CD A

Über den Wolken schweben Sie mit dieser Ausgabe gleich doppelt: In der Vollversion »iF-22 Persian Gulf V5.0« von Interactive Magic (CD B) starten Sie mit einem Stealth Fighter in drei Einsatzgebieten.
Oder wagen Sie mit der Exklusiv-Demo »F-22 Lightning 3« (CD A) einen Probeflug.

Exklusiv-Demo (Befindet sich im Verzeichnis \DEMOS\)

F-22 Lightning 3

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Die Völker (Pimmon Demo)
Hidden and Dangerous (deutsch)
Pizza Syndicate
Shadow Company (neue Demo)
Street Wars Constructor Underworld
Thrust, Twist'n Turn

Videos (Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)

Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Preview: Might and Magic 7
Testplayer: Star Wars Episode 1: Racer
Testplayer: Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung

PC Player digital (Befindet sich im Verzeichnis \PC-PLAYER DIGITAL\)

Die komplette Ausgabe 7/99 der PC Player

PC Player Datenbank (Befindet sich im Verzeichnis \DATENBANK\)

Alle Spieletests seit der Erstausgabe

Patches und Tools (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)

Acdsee32 V2.41
ARCHIF.TIF (PC Player CD-Tütchen zum Ausdrucken)
Magix Dancemaker Demo
Netscape Communicator V4.61 (us)
Getright V3.34
Gozilla V3.5
Hypersnap Pro V3.41

CD-ROM-SCHNELLSTART

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen, startet das Menü von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen.

■ Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.

■ Ihre Fragen zum Inhalt oder bei auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse: **cdrom@pcplayer.de**

■ Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 08/99,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing



Vollversion auf CD B

iF-22 Persian Gulf V5.0
(inklusive Handbuch im .PDF-Format)



Inhalt Plus CD B

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Need for Speed High Stakes
Official Formula One Racing
Re-Volt Self-Running Demo
Russian Roulette
Tomb Raider 2 Director's Cut Level 2 Demo

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)

Alpha Centauri V3.0 (dt)
Anno 1602 Nina3 Patch
Centipede Direct 3D Patch
Civilization Call to Power V1.10 (uk)
Die Völker Service Pack 1 V2.01
Fighter Squadron V1.50
Half-Life (deutsch) V1.009 auf V1.010
Heretic 2 V1.06 Enhancement Pack
High Heat Baseball 2000 V1.1
Kurt V1.14
Links LS 99 V1.21
Machines V1.1
Malkari V1.1
Midtown Madness Patch
Nascar Craftsman Trucks Racing
NBA Live 99 Voodoo3 Patch
Need for Speed 3 Auto Patcher
Panzer Commander V1.0 auf V1.2
Panzer Commander V1.1 auf V1.2
Panzer Commander V1.2 auf V1.3
Siedler 3 V1.35 auf V1.36
Siedler 3 V1.31 auf V1.36
Siedler 3 alle anderen Versionen auf V1.36
Starsiege Tribes V1.0 auf V1.5
Starsiege Tribes V1.4 auf V1.5
Starsiege Tribes V1.41 auf V1.5
Starsiege Tribes V1.44 auf V1.5
Starsiege V1.000 auf V1.003 (us)
Triple Play 2000 Voodoo3 Patch
Warzone 2100 V1.03b
X-Wing Alliance V2.01

Treiber (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\)

Elsa Erazor 3 V4.11.01.0100-0009
Elsa Winner 2 V4.10.01.0301-0002

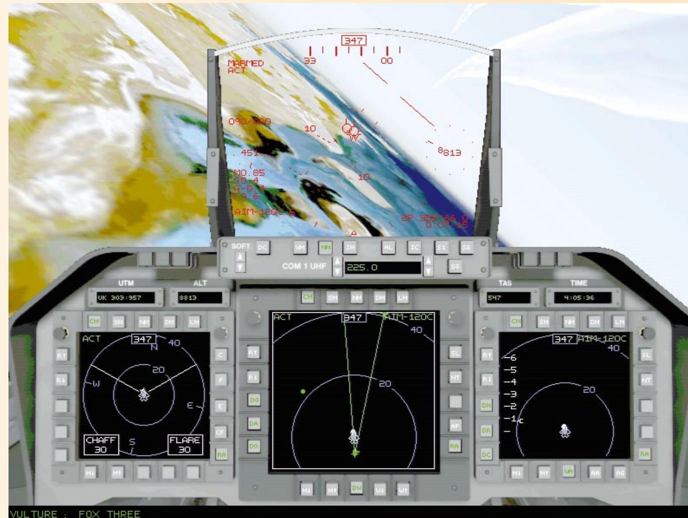


VOLL VERSION

Die Vollversion von PC Player Plus

iF-22 Persian Gulf V5.0

Alle, die gern mal abheben, bekommen mit der Begleit-CD der PC Player Plus eine besondere Herausforderung: »iF-22 Version 5.0«. Fliegen ist dort aber nur das eine, denn angesichts der zahlreichen Feinde dürfen Sie auch nicht davor zurückschrecken, heftigen Gebrauch von den Bordwaffen zu machen.



Vom Cockpit aus haben Sie einen guten Überblick, wo sich Ihr nächstes Ziel befindet.

Anders als »iF-22 - Der F-22 Raptor Simulator« bietet »iF-22 Version 5.0« Ihnen zusätzlich noch eine Missions CD. So stehen für Ihren Stealth-Jäger unter dem Strich drei Einsatzgebiete parat: Bosnien, die Ukraine und das Add-on: der Persische Golf. Zudem sorgt der Missions- und Kampagnen-Generator dafür, daß Ihnen nie langweilig wird. Die Umgebung gestalteten die Entwickler auf der Basis von Satellitendaten. Vom Cockpit aus haben Sie einen guten Überblick über das Geschehen. Auf dem Radarschirm sehen Sie, wann, wie und wo sich der Feind nähert und was die Kameraden machen. Ein authentisches Flugverhalten der F22 wird mit Hilfe neuer Avionic-Daten der US-Regierung erzeugt.



Hier sehen Sie die F-22 in ihrer vollen Größe.

Zu Beginn wählen Sie eines von drei verschiedenen Pilotenkonzepten (Einsteiger, Normal, As) und den gewünschten Schwierigkeitsgrad. Sie können den Typ Ihres Piloten aber auch nachträglich wieder ändern, wenn Sie in den Vorbereitungsraum gehen.

Darüber hinaus haben Sie im Einzelspielermodus die Wahl zwischen Sofort-Action, Einzelmission oder Feldzug. Bei der Sofort-Action landen Sie unverzüglich mitten im Geschehen, und der Gegner kommt Ihnen schnell in die Quere. In der Einzelmission dürfen Sie dagegen erst einige Vorentscheidungen treffen, die den Missionsverlauf beeinflussen, etwa welche Waffen Sie mitnehmen wollen oder ähnliches. Beim Feldzug handelt es sich um eine durch eine Hintergrundgeschichte verbundene Aneinanderreihung von Einzel-Missionen. Die Frontlinien verändern sich, während Sie die einzelnen Missionen fliegen.

Im Mehrspieler-Modus ringen bis zu acht Himmelsstürmer um Ruhm und Ehre via Netzwerk oder Internet. Auch hier stehen wieder drei Spielarten bereit: Bei den Dogfights tritt Mann gegen Mann an, dort ist auch das Bilden von Allianzen erlaubt. Im Flaggenkampf versuchen zwei Piloten verschiedener Seiten jeweils den Sieg zu erringen. In der kooperativen Einzelmission arbeiten die Spieler dagegen im Interesse des gemeinsamen Endziels zusammen. **(nr/md)**

Starthilfe

Sie starten iF-22 Version 5.0 einfach über die Menüoberfläche. Ersatzweise wechseln Sie mit Hilfe des Windows-Explorer auf das CD-Laufwerk und klicken im Hauptverzeichnis die Datei go.exe doppelt an. Das Minimum an Hardware ist ein Pentium/133 mit 16 MByte RAM, optimal wäre alles ab einem Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM samt 3D Karte.

Wichtige Steuerungstips

Eine ausführliche Tastaturbelegung finden Sie auf der CD im Unterordner IF22KEYS.JPG.

A	Autopilot ein/aus

Mit den **Pfeiltasten** bewegen Sie den Steuerknüppel in die einzelnen Richtungen.

Tab	Zeitbeschleunigung (1x, 2x, 4x, 8x)
Shift + Tab	Zeitverlangsamung (8x, 4x, 2x, 1x)
Strg + Tab	Normaler Zeitablauf (1x)

Die allgemeine Ansicht verändern Sie mit den Tasten **F1, F2, F3, F4, F12**.

Geschwindigkeit:

Strg + L	Linkes Triebwerk ein/aus
Strg + R	Rechtes Triebwerk ein/aus

Die Ziffern **1 bis 0** sind für die Schubzufuhr verantwortlich.

Exklusiv-Demo

F-22 Lightning 3

Novalogic läßt die F-22 wieder durch die Lüfte sausen. Mit unserer exklusiven Demoversion dürfen Sie die Vorgärten Ihrer Feinde auf ganz besondere Weise umgraben.



Bei Wind und Wetter im Einsatz: Die F-22 Lightning ist diesmal mit hochexplosiver Ladung unterwegs.

Die »F-22«-Serie geht mittlerweile in die dritte Runde. In der spielbaren Demoversion haben Sie die Möglichkeit, in einer Einzelspieler-Mission Ihr Bestes zu geben. Doch bevor Sie durch die digitalen Wolken preschen, sollten Sie dem Hangar einen Besuch abstatten. Dort steht Ihr stählerner Vogel, der individuell mit den verschiedensten Waffensystemen bestückt werden darf. Von Sidewinder- über AMRAAM-Raketen bis hin zur kritischen Atombombe sind alle wichtigen Desintegrations-Helferlein im Angebot. Außerdem können Sie einen Blick auf die taktische Karte werfen, um den Streckenverlauf Ihres nächsten Einsatzes zu begutachten. Nachdem Sie sich durch alle Menüs geklickt haben, geht es auch schon los.



Über die eingebaute »Voice over Net«-Funktion können Sie sich per Internet mit Kollegen unterhalten.

Fahrt ins Graue

Bei einer Wetterlage, die selbst die frechste Katze bibbern läßt, stehen Sie voller Tatendrang startklar auf der Rollbahn. Ihre Aufgabe ist es, einen feindlichen Flugplatz zu atomisieren. Atomisieren deshalb, weil Sie an Bord zufällig eine Atombombe mit sich führen. Zum Starten betätigen Sie die Schubregler und düsen daraus in den verregneten Himmel. (Die Tastaturbelegung finden Sie im Kasten auf dieser Seite – das komplette Tastatur-Layout verbirgt sich übrigens im Installationsverzeichnis der Demoversion. Die Datei README.TXT gibt näheren Aufschluß.)

Anschließend halten Sie sich an die vorgegebenen Wegpunkte. Auf dem Weg zur Abwurfstelle begegnen Ihnen ein paar lästige Flugzeuge der gegnerischen Partei. Solche Probleme lösen Sie entweder bequem per Sidewinder oder AMRAAM, oder Sie vollziehen es auf die klassische Art und durchsieben die Widersacher mit Ihrer Bordkanone. Die Atombombe sollten Sie nicht zu früh abwerfen, da Sie sonst mit unsanften Worten vom Vorgesetzten abgestraft werden. Das Signal zum Abwurf erhalten Sie, sobald der richtige Augenblick gekommen ist. Wenn Sie Ihr Bömbchen ausklinken, sollten Sie nicht zu nahe über der Oberfläche fliegen; außerdem kommt es Ihnen zugute, wenn Sie schleunigst die Flügel in die Hand nehmen, da Sie von einer mächtigen Druckwelle verfolgt werden.

Novaworld

Zu guter Letzt bietet die Demoversion eine Option, über die Sie per Internet gegen menschliche Spieler antreten. Dazu wählen Sie im Hauptmenü den Punkt »Join Novaworld« an. Eine Internetverbindung vorausgesetzt, steht einer Schlacht mit bis zu 128 Spielern nichts mehr im Wege. **(jr/md)**

Tastaturbelegung

6-0	Beschleunigung
Backspace	Nachbrenner
G	Fahrwerk ein-/ausfahren
1-5	Waffenmodi
Space	Feuern
F1-F8	Perspektive verändern
ESC	Mission beenden

technik



Genre: Flugsimulation
Hersteller: Novalogic
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte, 61 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD A: \DEMOS

Die Völker



»Die Völker« lassen es gewaltig wuseln, drei niedliche Völkchen – Pimmons, Amazonen und Sajiki – ringen auf einem Planeten um die Vorherrschaft. In dieser Demoversion versuchen Sie Ihr Glück mit den blauen Pimmons, der knuddeligsten Rasse, in einer Mission mit dem witzigen Namen »Ohne Moos nichts los«. Dabei erlernen Sie gleich die Grundzüge des Spiels, wenn Sie mit drei blauen Wesen eine florierende Stadt aufbauen sollen.
Sie starten mit einem Rathaus, einem Baumeister und zwei Trägern. Den Baumeister lassen Sie ein Wohnhaus auf die Beine stellen und kommandieren die Träger ab zum Nahrungssammeln. Ohne ein Wohnhaus kann sich die Bevölkerung nicht vermehren, und ohne Bevölkerung gibt es natürlich auch keine Steuereinnahmen, die für Leben in der Haushaltskasse sorgen. Als nächstes benötigen Sie dringend eine Schule, um Ihre Träger in speziellen Berufen auszubilden, etwa Holzfäller, Jäger oder Steinmetz. Am besten fangen Sie mit dem letzteren an, da der Steinvorrat schnell zur Neige geht und Sie ohne dieses Material keine weiteren Gebäude errichten können.
Die drei wichtigsten Spielelemente sind Handel, Forschung und Diplomatie, daher errichten Sie als nächstes ein Forschungslabor. Je mehr Bereiche (Gesetz, Ackerbau, Holzfällen ...) Sie erforschen, desto mehr Berufe stehen Ihnen in der Schule zur Verfügung und desto mehr Gebäude können Sie bauen.



Um die Bevölkerung bei Laune zu halten, gönnen Sie den Leuten auch ein Wirtshaus und einen Zeitungskiosk. Achten Sie auch auf genügend Lager für die Vorräte und darauf, daß jeder Arbeiter immer etwas zu tun hat.

technik



Genre: Strategie
Hersteller: Neo/JoWooD/Infogrames
Erfordert: Pentium/233, 32 MByte RAM
45,1 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Need for Speed 4: High Stakes



Einen spannenden Rundkurs enthält die Demo von »Need for Speed 4: High Stakes«, wobei ein Zufallsgenerator darüber entscheidet, ob Sie diesen bei Tageslicht oder in der Nacht befahren. Der erste Teil der Strecke führt durch ein romantisches Dorf, der zweite in eine felsige Landschaft mit scharfen Kurven. Sie haben nur einen Wagen zur Auswahl. Wenn Sie damit gleich zu Anfang mit den drei Kontrahenten mithalten können, erwartet Sie ein automobiler Wettkampf, der mit harten Bandagen geführt wird. Die Kameraeinstellung ist veränderbar, damit Sie den Zustand Ihres Flitzers stets im Blick haben. Die Steuerungsbelegung ist variabel, der Wagen gehorcht wahlweise der Tastatur oder einem Joystick. Auch optische Effekte wie Nebel lassen sich zuschalten.



technik



Genre: Rennsimulation
Hersteller: Electronic Arts
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
21,9 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS

Hidden & Dangerous



Ein Team von vier Soldaten erhält in der Demoversion von »Hidden & Dangerous« den Auftrag, einen englischen Piloten aus deutscher Gefangenschaft irgendwo in Italien zu befreien. Naheliegenderweise spielt sich das Geschehen vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs ab. Im Angebot ist ein Feldzug mit zwei verschiedenen Missionen, bei denen Sie jeweils ein primäres Ziel und einige Unteraufgaben erwarten. Nachdem Sie Ihre vier Recken ausgewählt und ausgestattet haben, steuern Sie den Trupp via Tastatur durch die 3D-Umgebungen. Jeder Kämpfer ist einzeln anwählbar und nimmt individuelle Befehle entgegen, zum Beispiel Wache stehen oder Gegenstand gebrauchen.



technik



Genre: Action-Strategie
Hersteller: Take 2
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
95 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A:\DEMOS

Noch mehr Demos ...

Pizza Syndicate



In der Wirtschaftssimulation »Pizza Syndicate« dürfen Sie besagte Teigfladen mit den üblichen oder ganz ausgefallenen Zutaten belegen, ein Restaurant managen, aber auch der Mafia beitreten. Die kriminelle Laufbahn ist jedoch kein Muß, um das Geschäft zu beleben, können Sie auch den seriösen Weg wählen und eine Werbeagentur einschalten.

technik



Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Software 2000
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
93 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Street Wars - Constructor Underworld



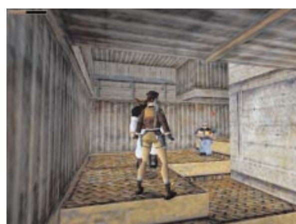
In der Demoversion von »Street Wars – Constructor Underworld« bauen Sie nach und nach ein Immobilienimperium auf. Dabei richten Sie eine Kantine ein, die für Einnahmen sorgt, und kümmern sich um den Mieternachschub – was natürlich Bedarf nach noch mehr Miethäusern auslöst.

technik



Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Infogrames
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
45,5 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Tomb Raider 2 Director's Cut



In der »Tomb Raider 2 Director`s Cut«-Demo stehen Ihnen einige neue Aufgaben bevor. In einer Eiswüste starten Sie mit einer Taucheinlage und setzen sich dann gegen einen Dobermann und Wachleute zur Wehr. Weiter bahnen Sie sich den Weg durch ein Lagerhaus und – wer weiß – vielleicht finden Sie ja auch die gesuchte Goldene Maske.

technik



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Eidos
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
10 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS

Re-Volt



Wie in alten Kindertagen warten in der selbstablaufenden Demo von »Re-Volt« ferngesteuerte Autos auf Sie. Die Fahrt der batteriebetriebenen Flitzer führt Sie unter anderem durch ein Museum, an Dinosauriern und antiken Vasen vorbei.
Sehr gelungen ist die prima Grafik-Engine, die schon im Action-Geballer »Forsaken« Verwendung fand.

technik



Genre: Rennsimulation
Hersteller: Acclaim
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
12,9 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS

Thrust, Twist n' Turn



In »Thrust, Twist n' Turn« fahren Sie mit Ihrem Rennwagen durch eine futuristische Metropole mit mehreren Ebenen.
Die Hauptschwierigkeit besteht darin, auf der kurvenreichen Teststrecke zu bleiben, die es wirklich in sich hat. Sollten Sie davon abkommen, stürzen Sie ziemlich tief ...

technik



Genre: Rennsimulation
Hersteller: Take 2
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM
42,2 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Shadow Company



Eine spannende Mission für alle Echtzeit-Strategen enthält die neue Demoversion von »Shadow Company«, bei der drei Schwierigkeitsstufen zur Auswahl stehen. Sie steuern Ihre Einheit aus der Draufsicht und versuchen unbemerkt ins gegnerische Lager einzudringen, um Ihren Auftrag zu erfüllen.

technik



Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Interactive Magic
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
48 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Official Formula 1 Racing



In der Demo »Official Formula 1 Racing« kämpfen Sie mit Ihrem Williams um den Großen Preis von Japan. Da Eidos die offizielle Lizenz ergattert hat, fahren Sie auch gegen die realen Formel-1-Größen, etwa Heinz Harald Frentzen oder Michael Schumacher. Die Steuerungsbelegung können Sie individuell bestimmen.

technik



Genre: Rennsimulation
Hersteller: Eidos
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
9,69 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS

Russian Roulette



Als letzter Nachkomme einer alten imperialistischen Dynastie begeben Sie sich bei »Russian Roulette« auf die Suche nach einem mysteriösen Artefakt, welches das Schicksal der Menschheit zum Guten wenden soll. In einer futuristischen Landschaft müssen Sie gegen Kampfroboter bestehen.

technik



Genre: Action
Hersteller: Buka
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
46,3 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD B: \DEMOS



Die PC Player Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.

PC Player Datenbank

Alle getesteten Spiele seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der eingebauten Suchfunktion können Sie einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und diese in einer Tabelle ansehen. Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus. Selbstverständlich müssen Sie nicht auf den gewohnten Wertungskasten verzichten, diese sind dem Original im Heft nachgebaut worden.

Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.

Titel	Ausgabe	Seite	Wertung	Grafik	Sound	Einstieg
HELLFIRE	PCP 1998/01	158	74	60	70	80
HERCULES	PCP 1997/12	170	70			
HEREOS 2	PCP 1997/08	106	70			
HERETIC 2	PCP 1999/01	190	82	90	70	80
HEROES OF MIGHT & MAGIC	PCP 1995/12		75			
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2	PCP 1997/01	104	70			
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	PCP 1999/06	104	85	60	80	80
HERRSCHER DER MEERE	PCP 1998/01	176	63	60	70	60
HEXEN	PCP 1996/01	98	73			
HEXEN 2	PCP 1997/12	122	70			
HEXEN 2: PORTAL OF PRAEVUS	PCP 1998/05	100	81	80	70	80
HEXEN: EXPANSION PACK						
HEXPLORE						
HIGH SEAS TRADER						

DatenPlayer: Suchen

Suchen nach: HEXEN 2

Suchen | Löschen

Hinweis

Geben Sie einen Begriff oder eine Zeichenfolge ein, die der Anfangszeichenfolge des gesuchten Spiels entspricht. Wenn Sie auf "Suchen" klicken, zeigt das Programm in der "Tabelle" nur noch die Spiele mit dieser Anfangszeichenfolge an.

Diese Einstellung bleibt solange aktiv - zu Erkennen an der roten Lampe auf der Taste "Suchen" - bis Sie auf die Taste "Löschen" klicken. Dann stellt der DatenPlayer wieder alle gespeicherten Spiele dar.

Schließen

Suchen | Hauptansich[t] | Be[enden]

Video-Clips

Sämtliche Videos auf der CD A liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.
Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus, und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert. Wenn Sie Windows 95A benutzen, finden Sie einen Active-Movie-Player unter \PCP\AMOVIE.EXE

Multimedia-Leserbriefe

Jochen reklamiert eine Bestellung, Märchen-Onkel Stefan hilft jungen Spielern weiter und Udo rast, was das Zeug hält. Außerdem will Thomas sich einen neuen Rechner kaufen und dabei viel Geld sparen. Oder machen Sie mal wieder bei einer kniffligen Frage im Technik-Lexikon mit.











Letzte Meldungen

Emulator-News

Mit dem Emulator **Bleem!**, den die gleichnamige Firma aus Südkalifornien zum Ärger Sonys auf der E3 präsentierte, laufen PlayStation-Titel jetzt auch auf dem PC. Der Clou: Eine 3D-Grafikkarte verschönert die Texturen der Konsolenspiele erheblich. Eine Demo- und die Vollversion sind auf **www.bleem.com** zu bekommen. Letztere kostet 30 US-Dollar zuzüglich 15 Dollar Versandkosten nach Deutschland und wird mit einer CD-ROM freigeschaltet, die Sie per Post erhalten.





Vorher – nachher: Mit dem PlayStation-Emulator »Bleem!« sehen die Spiele dank 3D-Kartenunterstützung sogar schöner als auf der Konsole aus.

Neues Angebot für Online-Spieler

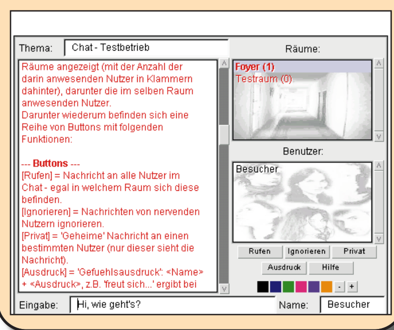
Die Rival Network Entertainment Software GmbH ermöglicht ab Juli jedem Online-Spieler, sich via Mobilcom rund um die Uhr in den Internet-plus-Gaming-Service **RivalNet by Call** für nur 5 Pfennig pro Minute einzuwählen. Der Zugang ist anmeldefrei, die Gebühr enthält alle Kosten für Telefonverbindung, Internet und Online Gaming. Für weitere Infos konsultieren Sie die RivalNet-Website **www.rivalnet.de.**

Fest der Fantasie

In Rothenburg ob der Tauber findet vom 16. bis 18. Juli das erste **Fantasy Spiel Fest** statt. Neben Live-Rollenspielen sorgen Gaukler und andere Kleinkünstler für die passende Atmosphäre. Der Veranstalter Amigo, deutscher Vertrieb der AD&D-Titel, konnte einige Stars für die öffentliche Fragerunde gewinnen, etwa Jon de Lancie (Star Trek), Mike Edmonds (Star Wars) und sogar Gary Gygax, den Erfinder des modernen Rollenspiels. Infos gibt es unter Telefon 06074-375574 oder **www.amigo-spiele.de**.

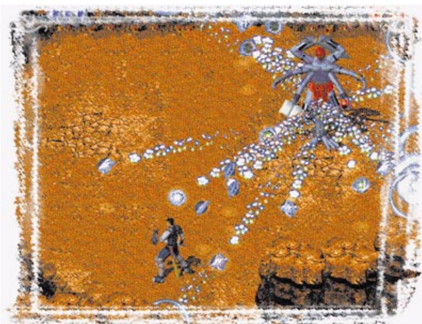
PC Player Redaktions-Chat

Es hat lange gedauert, doch jetzt ist auch der Chat auf unserer Homepage endlich online. Zur offiziellen Eröffnung gibt es wenige Tage nach dem Erscheinen dieser Ausgabe eine öffentliche Diskussion mit den Redakteuren von PC Player, den genauen Termin erfahren Sie auf *www.pcplayer.de.*



Corum 2 – Dark Lord

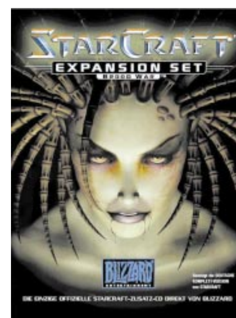
Für Ende Juli plant Software 2000 die Veröffentlichung des Action-Rollenspiels **Corum 2 – Dark Lord**. Hier steuern Sie den Krieger Paulker, der ein Meister des Schwertkampfes ist. Er lebt in der kleinen Provinz Corum, in der ganz plötzlich seltsame Ereignisse ihre dunklen Schatten auf die Zukunft werfen. Der furchtlose Held zieht nun aus, um das Böse zu besiegen.



Der tapfere Paulker kämpft gegen ein gefährliches Wesen aus der Dunkelheit.

Star Craft Brood War – Deutsche Meisterschaft in Berlin

Havas Interactive veranstaltet vom 27. Juli bis zum 1. August mit einigen Kooperationspartnern eine **Deutsche Meisterschaft für alle Brood War-Spieler**. An den ersten drei Tagen ist die Vor- und Hauptrunde für die Berliner Teilnehmer angesetzt. Vom 30. bis zum 31.07. findet die Vor- und Hauptrunde für alle anderen statt.



Star Craft Brood War

Wer sich dort durchsetzt, zieht am 1. August in die Endrunde ein. Auf die strahlenden Gewinner warten nette Preise, unter anderem ein PC-Komplettsystem, Monitore, Sound- und Grafikkarten. Der Anmeldeschluß ist am Montag, dem 19. Juli. Veranstaltungsort: Die neue Netzstatt Location, Veitstraße 40, 13507 Berlin. Nähere Infos finden Sie auf der Website **www.je-computer.de/netzstatt**.



Max will durch dieses Tor – mit seinen vier Waffen in den Pfoten kein Problem.

MDK – Die zweite

In **MDK 2** begleiten Sie einen Helden mit dem prosaischen Namen Kurt samt seinem sechsbeinigen Roboterhund Max sowie den genialen Dr. Hawkins durch eine futuristische Abenteuerwelt. Konnten Sie im ersten Teil nur besagten Kurt steuern, so ist es jetzt möglich, alle drei Charaktere zu kontrollieren.

Das Geschehen fängt genau dort an, wo der Vorgänger endete. Neun Level haben Sie Zeit, um die Übernahme der Erde durch eine Alienrasse namens Streamriders zu verhindern. Größere Räume und das Außenwelt-Terrain wollen erforscht und vor den mehr als 20 Gegnern mit neuen Waffen verteidigt werden.

Preview: Pharao

Ave Pharao

Seit 1991 liefert Impressions komplexe Simulationen für den PC ab. Sage und schreibe 40 Spiele wurden seither in englisch/amerikanischer Koproduktion veröffentlicht. Am erfolgreichsten ist die »Caesar«-Serie, eine im römischen Reich angesiedelte Städtebau-Simulation: Allein vom dritten Teil wurden weltweit 500 000 Kopien verkauft. Diesen Erfolg will man mit einer weiteren Aufbausimulation sogar noch übertrumpfen.

Die Handlung von »Pharao« beginnt im Jahre 3200 vor Christus und erstreckt sich über rund zweieinhalb Jahrtausende, wobei sowohl das antike als auch das mittlere und neue ägyptische Reich umfaßt werden. Das Spiel wurde mit einer verbesserten Version der »Caesar 3«-Engine entwickelt und kann seine Wurzeln weder optisch noch spieltechnisch verleugnen.

Das Spielprinzip entspricht dem von Caesar 3: Sie beginnen Ihre Städteplanung an den Ufern des Nils, indem Sie zunächst einen geeigneten Standort ausfindig machen. Sobald Sie die ersten primitiven Hütten plaziert haben, treffen auch schon die zukünftigen Bewohner ein. Nun gilt es, die Anzahl der Bürger mit Hilfe zahlreicher Bauten zu erhöhen. Zu Beginn konstruieren Sie Bauernhöfe, Marktplätze, Schulen und religiöse Treffpunkte und sorgen dafür, daß Sitte und Ordnung herrschen. Mit stetig anwachsender Bewohnerzahl steigen auch deren Ansprüche. Bibliotheken, Statuen, Gärten und eine Auswahl verschiedener Genußmittel (darunter auch der erste Vorläufer des Biers) erfüllen diesen Zweck.

Alle Gebäude produzieren eine vorgegebene Anzahl von Spezialisten, die »Läufer«. Diese gehen von Haus zu Haus und informieren die Bewohner über die Verfügbarkeit der Bauten in einem Wohnviertel. Der Anblick dieser Lehrer, Priester oder Jongleure erfreut nicht nur die Anlieger, sondern erhöht auch die Lebensqualität in den Wohnvierteln und somit den Wert der Häuser. Die Balance zwischen Nahrungs- und Genußmittelversorgung, religiösen und kulturellen Angeboten sowie Krankenversorgung und innerstädtischer Sicherheit sind der Schlüssel zum Erfolg in Pharao.



Arbeiter errichten eine Statue zum Ruhme des Herrschers, eine Szene aus der Introsequenz.



▲ Wirklich hübsch sind die neuen Steuer-Icons, die ägyptischen Hieroglyphen nachgeahmt wurden. Mit ihnen kontrollieren Sie unter anderem Handelsschiffe und Fischerboote, die dringend benötigtes Geld in die Kassen bringen.



Prächtiger geht's kaum. Die Ernennung zum Pharao kann nicht mehr weit sein.

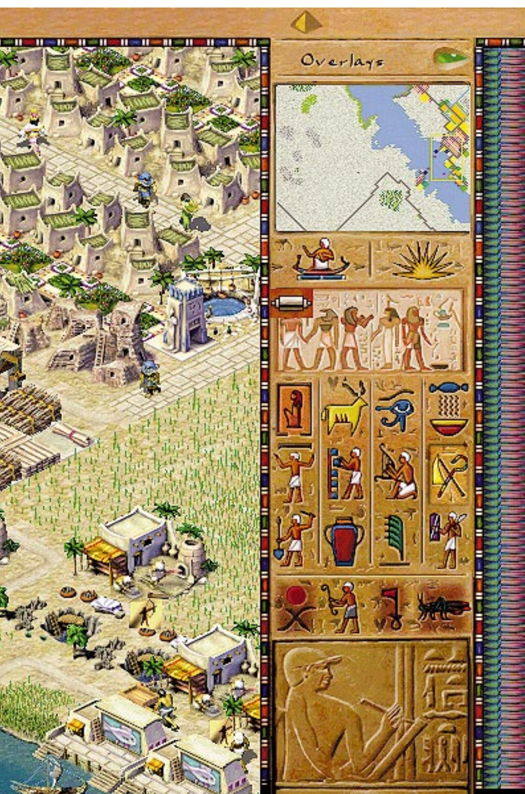


Den Bau einer Pyramide dirigieren Sie vom ersten bis zum letzen Stein.

Ägyptische Spezialitäten

All das nützt Ihnen jedoch herzlich wenig, wenn der allgewaltige Vater Nil nicht mitspielt. Einmal im Jahr tritt der mächtige Strom über die Ufer und sorgt damit für fruchtbares Farmland. Die Flußgötter müssen daher immer mit Opfern bei bester Laune gehalten werden. Sonst kann es zu katastrophalen Überschwemmungen oder Dürren kommen. Abgesehen davon schnappen sich Krokodile bei zu wenigen Bet-Aktionen einige Ihrer Bewohner zum Abendessen. Der Nil ist in diesem Spiel quasi ein Charakter, dessen Ansprüche immer befriedigt werden sollten.

Sobald Ihre Stadt floriert, wird es Zeit für den Bau einer Pyramide. Erstmals in der Geschichte der Strategiespiele sind Sie in der Lage, die Konstruktion eines solch monumentalen Bauwerks »live« zu beobachten. Dies beginnt mit dem allerersten Steinquader und endet mit der Beerdigungsprozession des Pharao. Der Bau einer Pyramide erfordert eine Unmenge an menschlicher Arbeitskraft und Material. Die Steine werden in Steinbrüchen gehauen und anschließend von Steinmetzen in die erfor-



derliche Form gebracht. Danach transportiert man sie in Lagerhäuser, wo sie wiederum von den Arbeitern abgeholt und zur Baustelle geschafft werden. Dort warten bereits von Zimmerleuten errichtete Rampen auf sie. Die Steine werden über diese Rampen in die gewünschte Position gebracht; steht der Rohbau, kommen noch einmal Experten zum Zuge. Spezielle Steine werden glattgeschliffen und in die Fugen eingesetzt, damit die Pyramide eine perfekte, spiegelblanke Oberfläche erhält. Als finaler Höhepunkt kommt noch eine goldene Spitze oben drauf. Das gesamte Projekt zieht sich über mehrere Jahrzehnte hin und läuft permanent im Hintergrund ab, während Sie Ihren Aufgaben als städtischer Administrator nachgehen. Der Fortschritt beim Pyramidenbau ist gleichzeitig ein Indikator für Ihren persönlichen Erfolg.

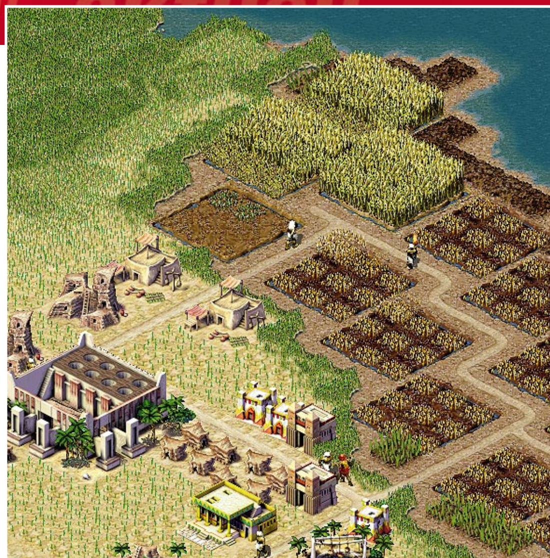


Karrenschieber sorgen dafür, daß die Güter bei den Bewohnern ankommen.

Niemand ist perfekt

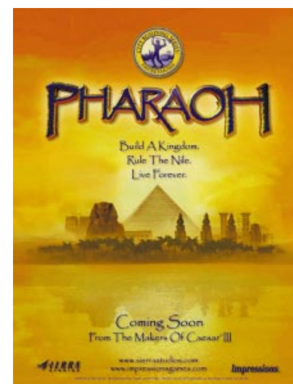
Kein Spiel ist perfekt, und auch Caesar 3 hatte seine Macken. Insbesondere die Wegfinderoutine der Läufer konnte einen zum Wahnsinn treiben. Die Burschen liefen solange geradeaus, bis sie an die erste Kreuzung kamen, wo sie grundsätzlich nach rechts abbogen. Dadurch wurde allerdings – je nach Bauweise – nur ein relativ schmaler Wohnbereich versorgt. Die neuen Läufer sind wesentlich intelligenter und decken ein erheblich größeres Gebiet ab, ohne sich zu verlaufen.

Darüber hinaus haben Sie in Pharao mehr Kontrolle über individuelle Gebäude. So können Sie beispielsweise den Märkten genaue Anweisungen hinsichtlich der zu kaufenden Güter geben. Damit vermeiden Sie unnötige Platzverschwendung und beliefern Ihre Wohnviertel nur mit solchen Waren, die auch tatsächlich konsumiert werden. Eine Arbeitersiedlung ist sicherlich nicht die geeignete Umgebung für den Verkauf von Gold und Edelsteinen. Die römischen Götter waren ein weiteres Problem. Sobald man einem Gott einen Tempel widmete, wurde ein anderer eifersüchtig und versenkte Schiffe oder zerstörte die Ernte. Ägyptische Götter sind wesentlich gutmütiger und belohnen die Bemühungen der Gläubigen, indem sie ihren Priestern zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Jede Stadt verfügt über einen eigenen Gott, der wiederum zwei »Untergötter« befehligt. Dieses Dreigestirn ist für die Einwohner von Bedeutung. Die Anbetung der verbleibenden vier Hauptgötter ist empfehlenswert, da sie nur Vorteile bringt, aber nicht zwingend notwendig. Wenn Sie beispielsweise dem Kriegsgott Mahad einen Tempel bauen oder ein Fest widmen, erhöht sich die Kampfmoral Ihrer Armee.



◀Aller Anfang ist schwer. Felder, Häuser und ein Marktplatz bilden den Grundstein für zukünftige Metropolen.

Natürlich spielen auch kriegerische Konflikte in Pharao eine wichtige Rolle, über einen Mangel an Möchtegern-Invasoren werden Sie sich nicht beklagen müssen. Während die römischen Legionen ihre Schlachten an Land ausfochten, legten die Ägypter mehr Wert auf eine gut funktionierende Marine. In ihren Kriegsgaleeren lehrten sie die aggressiven Nachbarn das Fürchten, und dieser Umstand wurde natürlich in Pharao berücksichtigt. Sie haben komplette Kontrolle über Ihre Seestreitkräfte und können sowohl komplexe Flottenmanöver als auch individuelle Schiff-zu-Schiff-Konfrontationen steuern. Sie können gegnerische Schiffe rammen und entern oder aus der Entfernung mit Feuer attackieren. An Land stehen Streitwagen, Bogenschützen und Infanterieeinheiten unter Ihrem Kommando.



Das amerikanische, offizielle Pharao-Poster-Design.

Pharao verspricht ein grafisch und spielerisch ausgereiftes Produkt zu werden. Gut durchdachte, komplexe Spielabläufe werden in einer glaubhaft und akkurat modellierten Spielwelt effektiv in Szene gesetzt. Ungewöhnliche Detailverliebtheit und beeindruckende Zwischensequenzen lassen keine Langweile aufkommen. Impressions, bekannt dafür, Spiele tatsächlich am versprochenen Erscheinungstag zu veröffentlichen, nennt November als Release-Datum. Ein Missions-Editor wird kostenlos mitgeliefert. Das Spiel läuft natürlich auch ohne 3D-Karte, ein Multiplayer-Modus ist aber wieder nicht vorhanden.

(Markus Krichel/uh)

Pharao – Fakten

- ▶ **Hersteller:** Impressions/Sierra-Havas
- ▶ **Genre:** Aufbausimulation
- ▶ **Termin:** November '99
- ▶ **Besonderheiten:** • Caesar 3 in Ägypten mit Pyramidenbau • Seeschlachten • Verbesserte Caesar-Engine • Missions-Editor.

Preview: Catan – Die erste Insel

Die wahren Siedler

Brettspiele sind beliebt. Auf dem Computer mußten sich die entsprechenden Umsetzungen bis dato trotzdem regelmäßig mit einer Nebenrolle bescheiden. Ob »Catan: Die erste Insel« der Sprung ins Rampenlicht gelingt?

Das von Klaus Teuber stammende Original »Die Siedler von Catan« zählt zu den bekanntesten Gesellschaftsspielen im deutschsprachigen Raum und heimste bereits zahlreiche Auszeichnungen ein. (Spiel des Jahres 1995, Spielbox 1/95: »von 7 Meinungen 5 mal 10 Punkte«, Stiftung Warentest 12/96: »Spielspaß Sehr Groß«). Aufgrund des immensen Erfolges war eine Computer-Umsetzung natürlich nur eine Frage der Zeit. Und so kommt es, daß Klaus Teuber momentan zusammen mit der Spieleschmiede Funatics und dem Spieleriesen Ravensburger eine digitale Ausführung aus dem Boden stampft.



Die Würfel fallen nicht immer auf dieselbe Weise – mausgesteuert dürfen Sie mit variabler Geschwindigkeit würfeln.

Regeln des Brettspiels

Auf einer Karte, die aus wabenförmigen Land- und Wasserfeldern besteht, gilt es, rundenbasiert gegen zwei oder drei Spieler anzutreten. Um zu gewinnen, muß man zehn Siegpunkte erreichen. Diese lassen sich durch den Bau von Siedlungen (ein Punkt) und Städten (zwei Punkte) ergattern. Für all diese Bautätigkeiten benötigen Sie diverse Rohstoffe wie Holz, Lehm, Getreide, Wolle und Erz.

Doch bevor sich die Ressourcen in Bauwerke verwandeln, muß sich ein Spieler diese erst »verdienen«. Zu Beginn eines Zuges wirft man dazu zwei Würfel, die zusammen eine Zahl ergeben. Nun erhält jeder Spieler die Rohstoffe des ausgewürfelten Feldes, welches aber an eine eigene Siedlung angrenzen muß. Da das eingeheimste Material nicht in Hülle und Fülle vorhanden ist, bricht prompt das Handelsfieber unter den Mitspielern aus.



Drei Zoomstufen stehen zur Verfügung. Hier sehen Sie die zweite Stufe, in der es sich recht übersichtlich spielt.

Mehr Spaß am Computer?

Catan hielt sich in einer frühen Version in puncto Regelwerk strikt an die Brettspielvorlage. Die Hauptänderungen im Mehrspieler-Modus waren lediglich kosmetischer Natur. Bis zu fünf Spieler können per Internet oder im Netzwerk gegeneinander antreten. Nicht nur mit menschlichen Teilnehmern, sondern auch mit der eingebauten Künstlichen Intelligenz darf man nun im Einzelspieler-Modus um die Wette feilschen. Jeder Spieler pickt sich zu Beginn einen der sechs Charaktere heraus, der anschließend sein Alter ego wird und sich fortan den gegnerischen Spielern präsentiert. Je nach Gemütslage verändert sich die Haltung der Figur, und eine neue Animation wird abgespielt. Auswirkungen auf den Spielablauf haben die Animationen allerdings nicht – sie ersetzen lediglich das schockierte Gesicht eines Mitspielers, den Sie soeben übervorteilt haben. Die uns vorgestellte Version machte bereits einen soliden, spielbaren Eindruck. Spannend bleibt jedoch die Frage, ob es gelingen wird, die Siedlerfans vom Wohnzimmertisch weg und hin an den Monitor zu locken. (jr/md)



Catan: Die erste Insel – Fakten

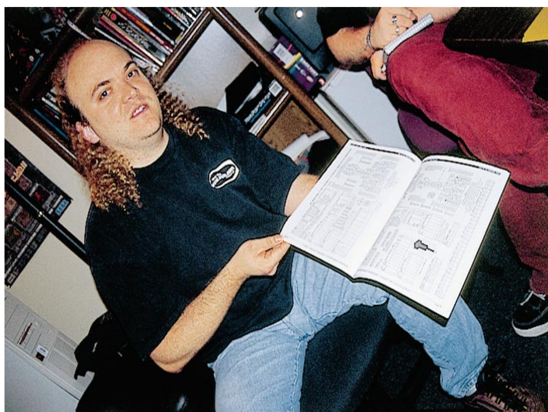
- ▶ Hersteller: Funatics/Ravensburger
- ▶ Genre: Strategiespiel
- ▶ Termin: 4. Quartal '99
- ▶ Besonderheiten: • Brettspielumsetzung • im Netzwerk oder Internet spielbar • Einzelspieler-Modus.

Preview: Interplays neue Star-Trek-Titel

Galaktisches Trio

Schon traditionsgemäß ging es nach der E3 wieder ins Interplay-Hauptquartier. Dort führten die Produzenten ihre »Kinder« ohne Lärm und Messeungemach einer kleinen Schar Journalisten vor – wenn sie nicht gerade im Urlaub oder in den Flitterwochen waren.

Flat Cat ist tot, es lebe 14° East – Interplays neue Abteilung für Strategietitel. Gleich drei Spiele mit Star-Trek-Hintergrund köcheln im Moment in den Entwicklungskesseln vor sich hin: »Starfleet Command«, »Star Trek: New Worlds«



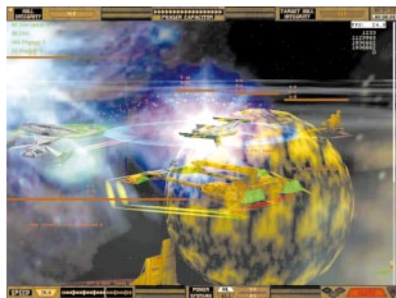
Detailfülle: Eric Bethke präsentiert das Regelwerk, das Starfleet Command zugrundeliegt.



Schlaft schön: Die Vulcan-Fury-Materialien werden auf unbestimmte Zeit eingemottet.

und »Klingon Academy«. Letzterer Titel fällt als Raumkampf-Simulation etwas aus dem Strategie-Rahmen, paßt thematisch aber doch ins Gefüge.

Übrigens: Daß die Jungs um den charismatischen Abteilungschef Brian Christian zum Teil an »Secret of Vulcan Fury« gearbeitet haben, belegen zahlreiche Kisten in den Gängen. Darin versteckten sich Modelle, Artworks und andere Zutaten des unvollendet gebliebenen Adventures um die klassische Enterprise-Crew. Oh, und wenn Sie wissen, wofür 14° East stehen könnte, schreiben Sie uns bis zum 27.7. eine Postkarte – unter den richtigen Erklärungen verlosen wir ein Interplay-Spiel. (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)



Jeder gegen jeden: Klingonen, Romulaner und die Föderation liefern sich ein erbittertes Gefecht. (Starfleet Command)

Starfleet Command

Der Begriff Sternenflotte kommt nicht von ungefähr – Star-Trek-Erfinder Gene Roddenberry hatte in der Tat eine Kriegsmarine zum Vorbild, als er sein Universum erdachte. Dem Enterprise-Fan Stephen Cole gefiel dieser Aspekt so gut, daß er vor rund 20 Jahren ein komplettes Brettspiel darum strickte: »Starfleet Battles«, auf dessen Regelwerk Starfleet Command aufbaut. Als Fregattenkapitän der Föderation, der Klingonen, Romulaner, Gorn, Lyraner und Hydraner mehren Sie deren Ruhm in zahlreichen Gefechten und Erkundungsmissionen. Die letzten beiden Völker stammen aus dem Brettspiel und wurden noch nie zuvor in einem Film oder einer Serie gesichtet.

»Wir achten besonders auf die Detailtreue der Raumschiffe«, erklärt Eric Bethke, Produzent und Chefdesigner in einer Person. Sämtliche Schiffsstationen prahlen in der Tat mit einer Fülle an Instrumenten, die in einem Tutorial Stück für Stück eingeführt werden. »Da jedes Volk seine Raumschiffeigenheiten besitzt, gibt es auch sechs Tutorials, die Mr. Sulu persönlich spricht«, so Eric. Von einer Art »Risiko«-Übersichtskarte schicken Sie Ihre Schiffe quer durch die Galaxien. Insgesamt sechs Kampagnen mit je 30 Missionen, die eine fortlaufende Geschichte erzählen, warten auf mutige Kommandanten, darunter auch ein paar klassische aus Film und Fernsehen. In deren Verlauf begegnen Ihnen 300 verschiedene Schiffstypen, Raumstationen, »Monster« wie die Doomsday-Maschine, Nebel, Asteroidenfelder – wer sagt da, das Weltall sei wüst und leer?



Ein lyranischer Raumer wagt sich in ein Asteroidenfeld. (Starfleet Command)

Star Trek: New Worlds

Chip Bumgardner betreut als Produzent das englische Programmierteam Binary Asylum, das an Star Trek: New Worlds arbeitet. Was es mit dem »Chipper«-Poster in seinem Büro auf sich hat, wollen wir wissen. Chip lacht: »Ein Kollege und ich hatten mal wieder eine Nachtschicht eingelegt, und irgendwie kamen wir auf die Idee, es sei besonders lustig, unsere Gesichter zu fotokopieren. Daß meine dann auf einem Flipper-Filmplakat enden sollten, wußte ich zu dem Zeitpunkt noch nicht.«



Bitte lächeln: Chip Bumgardner ist immer zu einem Späßchen bereit.

Zurück zum Thema: New Worlds spielt zwischen den Kinofilmen sechs und sieben. Sieben Völker wetteifern mit donnernden Kanonen um neue Planeten, die durch ein schiefgegangenes Experiment der Romulaner in der neutralen Zone aufgetaucht sind. Auf Seiten



◀ Gespenstisch: Ein klingonischer Aufklärer entdeckt das Wrack eines Föderationsraumers. (Star Trek: New Worlds)


Grimmiger Blick: Raphael Hernandez weigert sich standhaft, eine Elvis-Nummer zu singen.

der Föderation, der Klingonen oder Romulaner setzen Sie alles daran, möglichst viele davon zu kolonisieren. In schicker 3D-Grafik wuseln zwischen Ihren Gebäuden kleine Männchen à la »Sim-City« zu Fuß und in Raumschiffen umher, die Stück für Stück neue Einrichtungen zusammensetzen. Der Clou: Wie in »Jagged Alliance« und Konsorten lernen die Crews Ihrer Fahrzeuge mit jeder der 40 Missionen (plus 50 im Mehrspieler-Modus) dazu. Die Erfahrung kommt ihnen dann in den folgenden Aufträgen zugute. Zu den neuentwickelten Einheiten zählen romulanische Spionagegleiter, die unerkannt in gegnerische Basen eindringen können, und klingonische Schwebepanzer. Was sagt Paramount zu den neuen Fahrzeugen und Gebäuden? »Die sind extrem kooperativ, weil sie wissen, daß unsere bisherigen Star-Trek-Titel sich eng an die Vorlagen gehalten haben. Wir müssen nur sehr selten unsere Entwürfe an ihre Vorstellungen anpassen«, freut sich Chip.



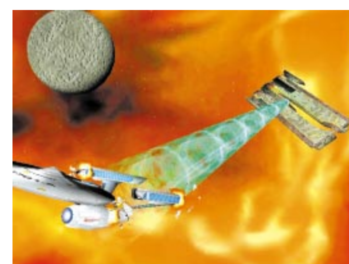
Überraschung: Die Föderationspatrouille ist in einen Hinterhalt geraten. (Star Trek: New Worlds)

Klingon Academy

Das Zimmer von Raphael Hernandez ist mit Elvis-Presley-Devotionalien dekoriert. Der Produzent von »Klingon Academy« hat auch eine Gitarre griffbereit hinter seinem Schreibtisch stehen, doch sträubt er sich, für uns ein Liedchen zu schmettern – schade. Um so williger plaudert er über sein aktuelles Projekt: »Zu Beginn unserer Arbeit hieß es, wir sollten den alten Code und den Namen Academy behalten – doch sehr schnell haben wir die alte Engine und viele Design-Aspekte des Vorgängers über Bord geworfen.« Ein paar der Änderungen bei der Raumkampf-Simulation: Die Spielumgebung ist größer – Sie bewegen sich stets durch ein komplettes Sonnensystem mit zahlreichen Planeten, die alle handlungsrelevant sind. So können Sie sich hinter einem Mond verstecken, Feinde in einem Asteroidengürtel abschütteln und dazu per Mini-Warp im System umherdüsen. Endlich haben Sie wirklich das Gefühl, ein großes Schiff und keinen Abfangjäger zu steuern: Ihre (Miß-)Erfolge beeinflussen Ihre Crew, was sich wiederum auf deren Leistung auswirkt. Sterben Mannschaftsmitglieder bei einem gegnerischen Treffer, sinkt die Leistungsfähigkeit der Bordsysteme. Mit einfachen Tastaturkommandos managen Sie den Energiehaushalt und geben Order, ohne den Blick vom All abzuwenden. Space Marines beamen in feindliche Schiffe, zerstören diese oder fliegen sie als eine Art Wingman neben Ihrem Gefährt.


Katz und Maus: Ein Verteidiger der Sternenbasis bringt den Klingonen in Bedrängnis. (Klingon Academy)

In den rund 30 Missionen lernen Sie zunächst die Tricks und Kniffe eines Captains an der klingonischen Raumakademie, doch dann bricht ein Bürgerkrieg aus, in dem Sie Ihren Klingonen stehen müssen. Mit den zahlreichen Änderungen könnte das Spielvergnügen von »Starfleet Academy« (Test in PC Player 11/97) noch deutlich gesteigert werden. (ra)


Schmurgel: Der Quanten-Trägerwellenstrahl des Gorn-Raumers brutzelt einem Schiff der Sternenflotte die Triebwerke weg. (Klingon Academy)

14° East – Fakten

Spiel	Genre	Termin
Starfleet Command	Strategische Simulation	3. Quartal '99
Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Klingon Academy	Weltraum-Action	3. Quartal '99

Preview: Homeworld

Völkerwanderung im Weltall

Wenn die Präsentation von »Wing Commander Prophecy« mit dem Gameplay von »Starcraft« eine wilde Ehe eingehen würde, dann dürfte deren Sprößling in etwa so ausschauen wie dieses ungewöhnliche Echtzeit-Strategiespiel.



Die trägen gelben Schlachtschiffe erwehren sich einer Horde flinker Abfangjäger.

Auf der E3 konnte die Mixtur aus Space-Opera und Echtzeit-Gemetzel bereits einige (etwas voreilig vergebene) Trophäen als »bestes Strategiespiel des Jahres« einheimsen. Vor allem wohl deswegen, weil das mit Liedgut der Rockdinosaurier »Yes« versehene Werk optisch mächtig was hermacht. Liebevoll gerenderte Raumschiffe verschiedenster Größe bevölkern das stufenlos dreh- und zoombare 3D-Weltall und beharken sich mit Traktor- und Gravitationsstrahlen, Tarnschilden, Minen, Plasmabomben und Laserwummen. Die Waffen kommen am besten zur Geltung, wenn Sie Ihre Armada in vorgegebenen Formationen wie etwa »X«, »Mauer« oder »Klaue« anordnen. Unterstützt werden sowohl die Pentium-III-Technologie als auch 3D-Standards wie Direct3D oder OpenGL. Daher mutieren viele Gefechte zu einer wahren Orgie an Lichteffekten, die sich noch steigern läßt, wenn Sie Ihre Raumschiffflotte mit individuellen Farben schmücken.

Im Zenit der Gefechte steht Ihr Mutterschiff, das als mobile Basis fungiert. Dort produzieren Sie eine reichhaltige Auswahl an Schiffen von der Spähdrohne bis hin zum Sternenkreuzer. Mehr als zwei Dutzend erforschbare technische Verbesserungen steigern die Qualität Ihrer Antriebe, Verteidigungs- und Waffensysteme. Rohstoffe werden von Erntefliegern den zahlreichen Asteroiden entnommen. Dieser Punkt sowie die 3D-Welt führt zu recht ungewöhnlichen Strategien: So ist es unmöglich, feste Verteidigungslinien zu errichten, und der Schutz der teils weit entfernt operierenden Ernteflieger ist eine Wissenschaft für sich.

Besonders viel Wert legt Relic auf den Mehrspielerbetrieb, der sowohl im Netzwerk als auch im Sierra-eigenen Spieledienst »World Opponent Network« (www.won.net) erlaubt sein wird. Näheres erfahren Sie im Internet unter der Adresse »www.homeworld-das-spiel.de«. Dem Mehrspielerbetrieb vorbehalten bleiben Leckereien wie die Übernahme feindlicher Schiffe oder der Hyperspacesprung, mit dem sich zeitraubende Anflugwege verkürzen lassen. Unter den dort vorgesehenen Spielmodi befinden sich solche wie der Kampf ohne Rohstoffe oder der um Abschußprämien – und das wahlweise unter Hinzuziehung von rechnergesteuerter Konkurrenz.

Fehlt noch was? Ach ja, da gibt's noch den von »Kampfstern Galactica« inspirierten Erzählfaden. Der wird in »Anime«-ähnlichen Zwischensequenzen fortgesponnen und berichtet von den heimatvertriebenen Kushan, die auf der Suche nach einer neuen Heimstatt das Weltall durcheilen und dabei von den aggressiven Taiidan belästigt werden. Abgesehen von wenigen Ausnahmen verfügen die beiden Alien-Rassen erstaunlicherweise über dieselben Raumschifftypen. **(md)**



Die individuelle Einfärbung der Flotten (hier gelb und rot) erweist sich insbesondere im tumultösen Mehrspielerbetrieb als überaus sinnvoll.



Jedes Schiff zieht einen Antriebsstrahl hinter sich her. Der Energiebalken über der Korvette informiert über deren Beschädigungsgrad und Treibstoffvorrat.



Einige Abfangjäger nehmen soeben eine X-Angriffsformation ein.

Homeworld – Fakten

- Hersteller: Relic/Havas Interactive
- Genre: Echtzeit-Strategie
- Termin: September '99
- Besonderheiten: • Frei dreh- und zoombare 3D-Welt • 3D-Karten-Unterstützung • Mehrspielerbetrieb für acht Leute • abrufbare Angriffsformationen • gerenderte Raumschifftypen à la Wing Commander Prophecy.

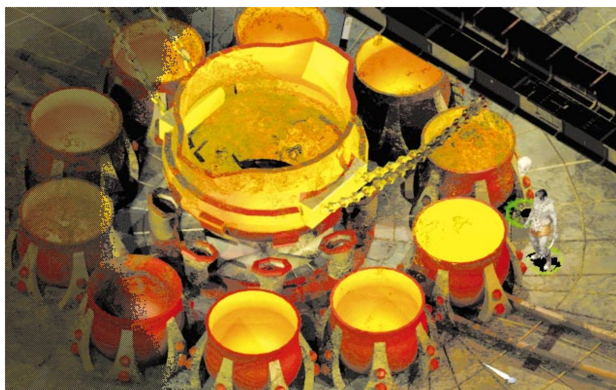
Preview: Planescape Torment

Viele Leben nach dem Tod

Eben noch auf der E3, jetzt in unserem CD-ROM-Laufwerk: Die Freude war groß, als uns Mitte Juni die erste spielbare Alpha-Version von »Planescape Torment« in die Finger fiel.

Dunkelheit. Ein Geruch von Moder, geronnenem Blut und Verwesung frißt sich mit unangenehmer Schärfe in meine Nasenlöcher. Mühsam öffne ich die verklebten Augen. Ich scheine in einer Art Leichenschauhaus zu sein, in dem seltsame Gestalten mit merkwürdigen Instrumenten an leblosen Körpern herumhantieren. Schnell runter von dieser Liege, bevor sie mich auch sezieren. Schwindel. Vor meinen Augen dreht sich alles. Wie komme ich überhaupt hierher? Wer bin ich? Und was soll diese merkwürdige Tätowierung auf meinem Körper bedeuten?





Im Siege Tower hämmert dieser Maschinenmensch und bekommt Nachschub aus der Gießerei um die Ecke (Bild links).

Der Tod steht ihm gut

»Planescape Torment« erinnert nur auf den ersten Blick an »Baldur's Gate«. Zwar verwendet das Team von Interplays Rollenspiel-Abteilung Black Isle die gleiche Infinity-Engine der kanadischen Baldur-Entwickler, und auch Planescape spielt im AD&D-Universum, aber da hören die Ähnlichkeiten schon auf. Guido Henkel, Projektleiter und Produzent, wagte einen radikalen Einstieg: »Bei der Charaktergenerierung wird nicht gewürfelt, man kann lediglich die einzelnen Eigenschaften wie Charisma oder Stärke etwas umordnen. Für Rollenspielneulinge erscheint für jeden dieser Begriffe eine kleine Erklärung, die man aber nicht lesen muß, wenn man sich schon im Genre auskennt.«

Da die Hauptfigur ihr Gedächtnis verloren hat und in der unwirtlichen Stadt Sigil herausfinden muß, was sie dort überhaupt soll, trägt sie auch keinen Namen. »Nameless One« ist die Bezeichnung des männlichen »Helden«, dem sich schon bald der fliegende Totenschädel Morte anschließt. Dieser kennt sich bestens in der Stadt aus und spart nicht mit wertvollen Informationen und dummen Sprüchen. Beispielsweise diskutiert er leicht morbide mit dem Namenlosen darüber, ob ihm nicht der Körper eines herumtaumelnden Skelettes gut stehen würde, oder macht einer deutlich verwesten Prostituierten seine Aufwartung.



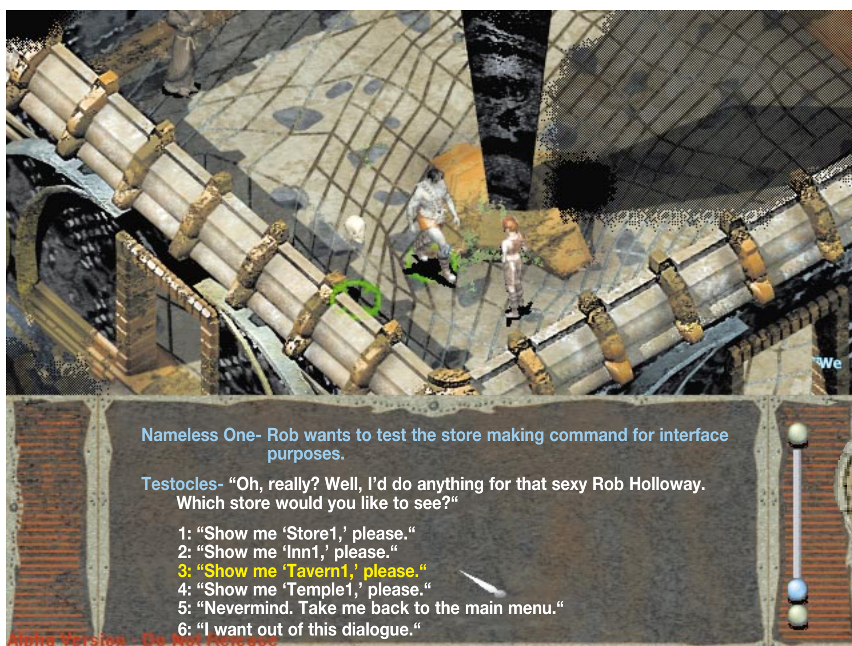
Liebe im Jenseits

Es wird Ihnen anhand unserer Bilder aufgefallen sein: Die Planescape-Kamera ist näher am Geschehen als bei Baldur's Gate. Die beiden Leisten links und rechts vom eigentlichen Spielgeschehen wurden nach unten beziehungsweise in ein Menü verschoben, das sich nach einem Klick mit der rechten Maustaste öffnet. Damit haben



Rätselhaft: Der Geist der schönen Deionarra übt eine seltsame Anziehungskraft auf Sie aus.

Aktuell



▲ Test, Test: Diese Dame hört nur auf ihren Programmierer …



Bitte warten: Die Charaktererstellung Ihres Helden findet Stück für Stück während des Spiels statt.



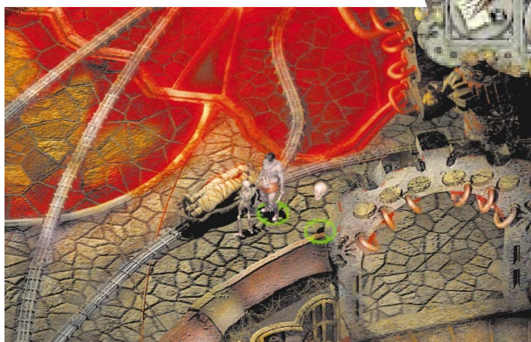
◀ Rechtsklick genügt, und schon öffnet sich ein Menü mit den wichtigsten Kommandos.

Sie schnellen Zugriff auf die wichtigsten Aktionen wie Zaubern, Kämpfen, das Inventar, Ihr Tagebuch oder das »Bestiary«. Darin sind alle Personen, die Ihnen im Laufe Ihres Abenteuers begegnen, sehr stimmungsvoll mit Bild und Beschreibung verzeichnet.

In Baldur's Gate führten die Non-Player-Charaktere, die NPCs, kein nennenswertes Eigenleben. Stur standen sie auf ihrem zugewiesenen Plätzchen herum und warteten auf die Heldengruppe. »Unsere NPCs machen das nicht«, freut sich Guido. »Sie verfolgen ihre eigenen Ziele und lassen dich das auch wissen. Die Party-Mitglieder sind auch stärker in das Geschehen eingebunden. Wir wollen nicht der Hauptfigur alles Reden überlassen, das wäre nicht sehr realistisch.« Dazu entwickeln sich stärkere Bande in der Party: »Zwei Mitstreiterinnen verlieben sich in den Namenlosen und beginnen, sich zu fetzen – und du stehst in der Zwickmühle zwischen den beiden und deiner eigentlichen Mission.«



Planescape-Projektleiter Guido Henkel grinst, obwohl ein Rudel Journalisten ihn von der Arbeit abhält.



Was mag das Skelett nur mit den zwei Körpern anstellen? Der Namenlose und Morte wollen es lieber nicht wissen.

Grusel ohne 3D-Karte

Die Atmosphäre von Planescape ist schon in dieser, noch sehr frühen Version umwerfend. Die fantastisch detailliert gezeichnete Grafik, in der Skelette, Zombies, rätselhafte Dustmen und andere Gestalten umherschlurfen, sorgt selbst mit nur teilweise implementierter Geräuschkulisse für eine Gänsehaut. Und obwohl keine 3D-Karten unterstützt werden, gibt es schicke Licht- und Zaubereffekte. »Wir haben uns Spiele wie »Unreal« oder »Conflict Freespace« angesehen, deren Spezialeffekte analysiert und sie in Software für unser Projekt nachgebildet«, sagt Guido. So züngeln bereits in der Alpha-Version Flammen eindrucksvoll aus dem Boden, während nebenan ein riesiger, animierter Maschinenmensch sein Schmiedestück mit dem Hammer bearbeitet.

Die Planescape-Alpha macht starken Hunger auf mehr. Mit ziemlicher Sicherheit steht uns Ende des Jahres nach Baldur's Gate ein weiterer Rollenspielhammer von Interplay ins Haus. **(ra)**



Feine Sache: Die Karte darf nun beschriftet werden.

Planescape Torment – Fakten

- ▶ Hersteller: Black Isle/Interplay
- ▶ Genre: Rollenspiel
- ▶ Termin: 4. Quartal '99
- ▶ Besonderheiten: • Planescape-Universum (AD&D) • morbide Atmosphäre • sehr dichte Handlung • für Profis und Neulinge gleichermaßen geeignet • benutzt aufgebohrte Baldur's-Gate-Engine.

Interview mit Eric Yeo

Scheidung auf **amerikanisch**

Wenn der Name Eric Yeo erwähnt wird, denkt jeder automatisch an Command & Conquer. Der Designer war an sämtlichen Folgen dieser Serie beteiligt und ist damit nicht nur einer der Gründe für den riesigen Erfolg dieses Titels, sondern auch für die Popularität des Echtzeit-Genres schlechthin. Um so überraschender war die Nachricht, daß Eric sich im Mai dieses Jahres von Westwood getrennt und ein eigenes Unternehmen gegründet hat. Im folgenden Interview äußert er sich zu den Geschehnissen.



Eric Yeo, einer der wenigen Top-Designer der Branche, hat den Umzugsstreß gut überstanden und freut sich bereits auf die vor ihm liegenden Aufgaben.

PC Player: *Warum hast Du Westwood verlassen und damit die C&C-Reihe aufgegeben?*

Eric Yeo: Dafür gab es mehrere Gründe. Zum einen halte ich die Leistungsfähigkeit eines eingespielten Teams guter Leute für wesentlich höher als die einer riesigen Gruppe, bei der die Mitarbeiter im ersten Stock nicht wissen, was die im Erdgeschoß tun. Außerdem wollte ich mal etwas anderes machen, mit neuen Spielen experimentieren und herausfinden, wie die Spielewelt außerhalb von Westwood und »Command & Conquer« funktioniert. Leicht ist mir das jedoch nicht gefallen.

PC Player: *Trotzdem kommt es uns etwas seltsam vor, daß Du das Projekt so kurz vor der Fertigstellung verläßt. Wäre es nicht naheliegend, das Spiel erst zu Ende zu bringen?*

Eric: Das lag außerhalb meiner Kontrolle. Ich hatte eigentlich vor, »Tiberian Sun« bis zur Veröffentlichung zu begleiten. Aber nachdem ich Westwood mitteilte, daß ich die Firma danach verlassen werde, hat man mir und drei weiteren Kollegen nahegelegt, es sofort zu tun. Das hat mich zwar sehr enttäuscht, aber ich mußte die Entscheidung akzeptieren.

PC Player: *Glaubst Du, daß die Übernahme von Westwood durch Electronic Arts etwas mit dieser Entscheidung zu tun hatte?*

Eric: Eigentlich nicht. EA greift in derlei Dinge nicht wesentlich ein. Die Entscheidung wurde mit großer Wahrscheinlichkeit in der Chefetage von Westwood getroffen.

PC Player: *Damit verliert Westwood gleichzeitig vier wichtige kreative Köpfe im Command&Conquer-Team. Nicht nur für Tiberian Sun, sondern auch für »C&C: Commando«. Das dürfte sich doch sicherlich bemerkbar machen, besonders beim Veröffentlichungstermin.*

Eric: Schwer zu sagen. Tiberian Sun ist wirklich in der Endphase. Bugfixing und ein bißchen Feinarbeit hier und da ist alles, was noch zu tun ist. Commando könnte sich vielleicht verzögern, aber das ist Spekulation. Wir dürfen nicht vergessen, daß die Kollegen, die die Projekte weiterführen, sehr kompetente und talentierte Leute sind.

> »Ich hätte gern Tiberian Sun zu Ende gebracht.«

PC Player: *Deine neue Firma nennt sich »7 Studios« und hat ihren Sitz in Santa Monica, Kalifornien. Wie kam es zu dem Namen?*

Eric: Die Firma wurde von sieben Personen gegründet. Ich kann leider noch nicht alle sieben Namen preisgeben, da diese Leute zum Teil noch bei anderen Firmen arbeiten und dort erst ihre Projekte zu Ende bringen werden. Vier davon sind ehemalige Westwood-Angestellte. Dazu gehören außer mir noch Louis Peterson, Margaret Stohl und Damon Conn. Louis Peterson hat für Westwood »Dune 2000« gemacht und mit mir zusammen am Design für C&C: Commando gearbeitet. Damon Conn war für die Grafik in »Blade Runner« verantwortlich, und Margie Stohl hat zuletzt bei Westwood gearbeitet beziehungsweise vorher an der »Zork«-Serie von Activision.

PC Player: *Welche Spiele plant Ihr für die Zukunft?*

Eric: Alles, was uns Spaß macht. Den Anfang wird allerdings ein Echtzeit-Strategiespiel machen, naja. Wir haben einen Vertriebsvertrag mit Midway Games abgeschlossen, und es ist verständlich, daß diese Firma sich ein Spiel in dem Genre wünscht, für das wir bekannt sind. Wir entwickeln zunächst für die PlayStation 2, dann folgt eine Umsetzung für den PC. In erster Linie werden wir uns natürlich auf PC-Spiele konzentrieren. Allerdings verschwimmen die Grenzen zwischen dem PC und Konsolen, was die Entwicklung von Spielen betrifft, immer mehr. Konvertierungen werden in Zukunft kein Problem mehr darstellen.

PC Player: *Kannst Du uns genaueres zu den ersten Titeln sagen?*

Eric: Nein. Wir stehen erst am Anfang. Im Moment richten wir die neuen Büros ein. Unser erstes Spiel wird in frühestens zwei Jahren erscheinen.

PC Player: *Danke für dieses Interview und viel Glück mit dem eigenen Unternehmen. Möchtest Du vielleicht selbst noch etwas hinzufügen?*

Eric: Ja. Ich will nur nochmals klarstellen, daß ich Tiberian Sun gern zu Ende gebracht hätte. Ich will nicht, daß der Eindruck entsteht, ich hätte mich gedrückt. **(Markus Krichel/uh)**



Command & Conquer 2 durfte Yeo noch zu Ende führen, beim hier zu sehenden dritten Teil war es ihm nicht mehr vergönnt.

Preview: Hidden & Dangerous

Die Nacht der langen Messer

Anonyme Heere sind out, kleine Kampfverbände sind in – zumindest bei Computerspielen geht derzeit ein starker Trend hin zur charakterlich ausgeprägten Kleingruppe.



▲ Drei Ihrer Kameraden sichern das Gelände professionell ab.

Wer nicht gerne tagelang in einem Schützengraben saß, nur um danach zwei Wochen lang durch den Sumpf der aufgeweichten Taiga zu stapfen, gierte im Zweiten Weltkrieg nach Spezialeinsätzen. Zwar waren dies oft regelrechte Himmelfahrtskommandos, doch ein echter Kerl schert sich nicht um Kleinigkeiten wie das eigene Leben. Auch auf alliierter Seite gab es genug Durchgeknallte, die für die Aussicht auf ein wenig Abwechslung gerne über feindlichem Territorium absprangen. Genau solche Todesmutige führen Sie bei »Hidden & Dangerous« in den Kampf gegen die deutsche Wehrmacht. Bis zu vier Spezialisten mit unterschiedlichen Fähigkeiten dürfen für jeden Einsatz abkommandiert werden. Zunächst sucht man die geeigneten Leute aus und rüstet diese gemäß den Erfordernissen mit Waffen und sonstigen nützlichen Gegenständen aus. Auf Wunsch übernimmt der Computer diese Prozedur und stellt selbst ein startbereites Team zusammen.

Die Missionen sind im Zeitraum 1943 bis 1945 angesiedelt und spielen an Schauplätzen in Deutschland, Italien, der Donauregion und einigen anderen Orten. In diesen Ländern sind Befreiungs- und Sabotageaktionen auszuführen, um sich langsam bis zum Kriegsende vorzuarbeiten. Dabei durchwandert man höchst unterschiedliche Landschaften, hält sich in Höhlen auf, kämpft in Fabrikanlagen, um Brücken, Staudämme und sogar an Bord eines Kriegsschiffs. Jede Szenerie ist belebt – so sieht und hört der Spieler die über eine Brücke rasenden Züge – wodurch die Atmosphäre verstärkt wird. Etliche Fahrzeuge können nicht nur betrachtet, sondern auch selbst übernommen und gesteuert werden.



Bewegte Objekte wie dieser Zug beleben die Szenerie.



Dieses deutsche Lager gehört zu den harten Nüssen.

Ganze Kerle

Auf einer jederzeit aktivierbaren Übersichtskarte geben Sie Ihren Männern auf Wunsch Befehle für ein koordiniertes Vorgehen. Die Untergebenen führen anschließend diese Planungen gemäß den Vorgaben aus – sofern nicht unvorhergesehene Zwischenfälle Ihre Absichten durchkreuzen. Hauptsächlich spielt sich das Geschehen jedoch in der 3D-Ansicht ab, in der Sie selbst einen der Kämpfer direkt steuern. Sie wählen, ob die Spielfigur von außen betrachtet werden soll oder Sie den Recken in der Ich-Perspektive durch die Gefahren führen. Bei der Vorabversion erinnerte das Spielgefühl im Action-Modus stark an das Spezialeinheiten-Opus »Spec Ops«. Per Tastendruck schalten Sie zwischen den vier Soldaten

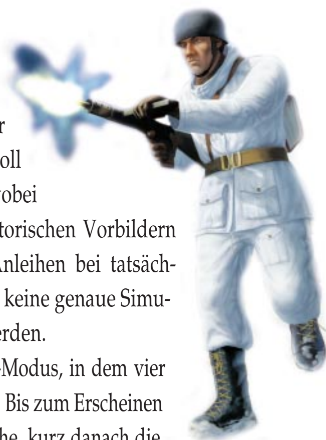


Ein kleines Gefecht mit feindlichen Soldaten.



Manchmal ist es besser, sich vor gegnerischen Wachen zu verstecken.

hin und her, um in einer brenzligen Situation rasch an der richtigen Stelle eingreifen zu können. Zudem können den anderen Teammitgliedern im Umkreis Anweisungen zugerufen werden – beispielsweise, wenn der Rest der Gruppe Ihnen folgen soll, um einen Vorstoß zu wagen. Angesichts einer mitunter großen gegnerischen Übermacht empfiehlt es sich nicht, blindwütig draufloszuschießen. Vielmehr ist es angebracht, Wachposten zu umgehen oder einzeln auszuschalten, um nicht unnötige Aufmerksamkeit zu erzeugen. Trotz solcher taktischen Elemente läßt sich Hidden & Dangerous eher mit »Rainbow Six«, »Delta Force« und eben Spec Ops vergleichen als mit wirklichen Strategiespielen wie »Commandos«. Schließlich kommt es in einigen Situationen sehr auf schnelle Reaktionen an, um sein Team nicht binnen Sekunden im Kugelhagel zu verlieren. Obwohl die vom Computer gesteuerten Kameraden selbsttätig reagieren, sind optimale Ergebnisse nur durch persönliches Eingreifen zu erreichen. Der Hauptreiz liegt sicher in dem liebevoll ausgestalteten Weltkriegs-Szenario, wobei sich auch die Ausrüstung an den historischen Vorbildern orientiert. Laut Hersteller wurden Anleihen bei tatsächlichen Ereignissen gemacht, doch darf keine genaue Simulation wirklicher Einsätze erwartet werden.



Vorgesehen ist zudem ein Mehrspieler-Modus, in dem vier Spieler miteinander kooperieren dürfen. Bis zum Erscheinen dieses Heftes wird zunächst die englische, kurz danach die deutsche Version des Programms im Handel erhältlich sein. Wir werden das fertige Produkt in der nächsten Ausgabe gründlich unter die Lupe nehmen und Stärken und Schwächen analysieren. **(tw)**

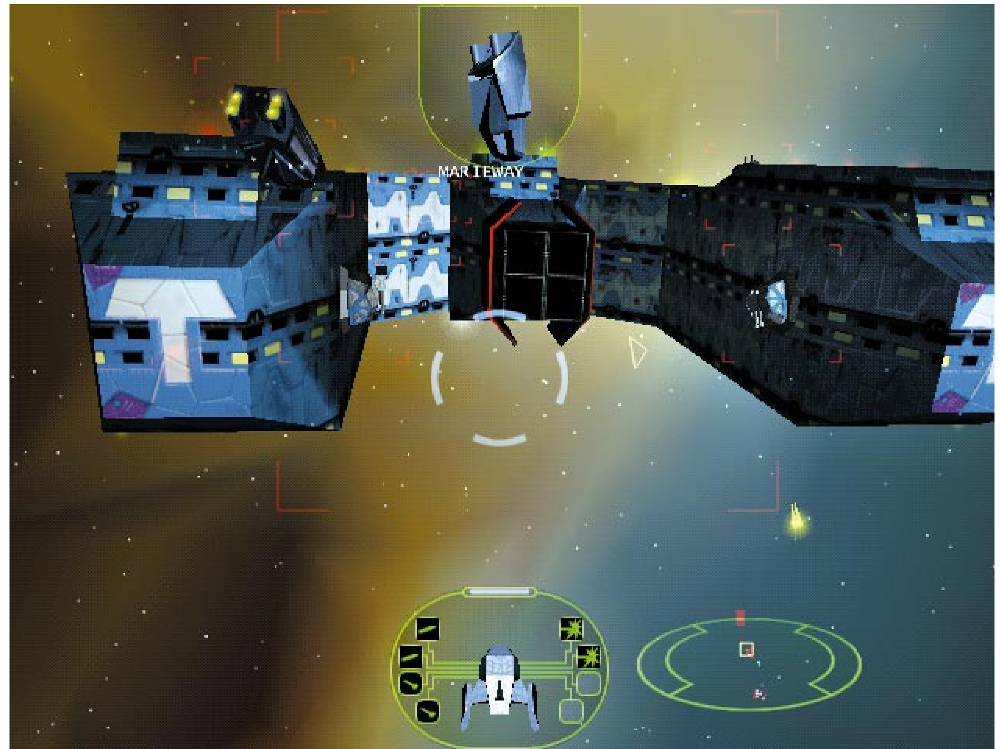
Hidden & Dangerous – Fakten

- **Hersteller:** Talonsoft
- **Genre:** Action-Strategie-Mix
- **Termin:** Juli '99
- **Besonderheiten:** • Taktische Einsätze im Zweiten Weltkrieg • kooperativer Mehrspieler-Modus.

Preview: Phoenix – Ashes to Ashes, Stunt GP

Randale und Raser

Wer bislang dachte, die Programmierer von Team 17 hätten außer »Worms« nicht viel zu bieten, muß nun sein Urteil revidieren. Mit mächtiger Weltall-Action und einer kompromißlosen Raserei wollen die Briten ihre Vielseitigkeit unter Beweis stellen.



▲ Die Raumschiffe der einzelnen Rassen verfügen über ein individuelles Design. (Phoenix – Ashes to Ashes)

Voller Stolz rückte gleich ein vierköpfiges Team von Microprose/Team 17 der PC-Player-Redaktion auf die Pelle, um vor Ort zwei neue Titel vorzustellen. In »Phoenix – Ashes to Ashes« kämpfen Sie gegen Intrigen und eine Alienrasse, die das Universum übernehmen will, und in »Stunt GP« rasen Sie mit ferngesteuerten Autos knifflige Rennstrecken entlang.

Phoenix – Ashes to Ashes

Fünf verschiedene Rassen – Allarin, Maigrma, Oghe, Namoul und die Föderation – kämpfen gegen eine fremde Macht im Universum. Alle Rassen zusammen genommen, stehen Ihnen insgesamt 40 Raumschifftypen und 20 Waffensysteme zur Verfügung. Mindestens 30 Stunden Spieldauer sollten Sie schon veranschlagen, um sich durch die komplexe Hintergrundgeschichte zu wühlen.

Als Polizeioffizier Jeff Beck durchstreifen Sie mit Ihrem bewaffneten Raumschiff den Weltraum und sorgen für Ruhe und Ordnung. Eines Tages kommt Ihr Freund Tom Phoenix unter mysteriösen Umständen ums Leben, und Sie wollen seinen Tod aufklären. Ihre Ermittlungen ergeben, daß der Schuldige beim Militär zu finden ist. Ergo wechseln Sie vom Polizeidienst zum Barras. In den 60 Missionen stehen Ihnen actionreiche Aufgaben bevor, etwa Eskortiermissionen oder das Scannen von Planeten. Je nachdem, wie gut Sie sich dabei schlagen, nimmt die Geschichte einen anderen Fortgang. Besonders begabte Piloten kommen später in den Genuß, von den Vorgesetzten in andere Sternensysteme versetzt zu werden.

Für den Mehrspieler-Modus planen die Entwickler nicht weniger als schreibe und staune zehn Varianten. Außer den altbewährten »Jeder gegen jeden« sowie »Allein gegen alle« dürfen Sie in einem Asteroidenfeld originellerweise mit Ihren Gegnern zusammen Fußball spielen. Des weiteren wird es Kooperationsmissionen geben, hier fliegen mehrere Spieler in einem einzigen Raumschiff, dabei besetzt jeder eine eigene Station wie den Pilotensitz oder die Waffenphalanx. Bis zu sechs Teilnehmer dürfen parallel via Internet oder Netzwerk eine große Schlacht vom Zaun brechen. Um im Weltraum mitmischen zu können, sollten Sie mindestens über einen Pentium/166 mit 32 MByte RAM verfügen.



Abteilung Attacke: Mit den Explosionen gab man sich besondere Mühe. (Phoenix – Ashes to Ashes)

Phoenix: Ashes to Ashes – Fakten

- Hersteller: Team 17/ Hasbro Interactive
- Genre: Action
- Termin: Oktober '99
- Besonderheiten: • Anspruchsvolle Hintergrundgeschichte • 40 Schiffe mit 20 Waffensystemen • über 60 Missionen • sechs verschiedene Rassen.



Ein solch imposanter Sprung kommt Ihrem Punktekonto zugute. (Stunt GP)



Leichtere Karossen verlieren gerne mal die Bodenhaftung. (Stunt GP)

Stunt GP

Zwei Jahre haben die Entwickler an der Grafik-Engine dieser Rennsimulation gearbeitet, was den durchaus realitätsnahen Animationen der Autos auch deutlich anzumerken ist. Nicht nur mit Schnelligkeit gewinnen Sie in Stunt GP, Sie haben daneben die Möglichkeit, durch gewagte Loopings oder Sprünge mit Ihrem Gefährt sogenannte Luftmeilen zu ergattern. Diese investieren Sie dann in die Aufrüstung Ihres Boliden. In Ermangelung eines Piloten werden die Autos wie einst in Kindertagen per Fernsteuerung gelenkt. Insgesamt erwarten Sie 20 halsbrecherische Rennstrecken an acht originellen Schauplätzen, etwa dem fernöstlichen Japan oder einem idyllischen Badestrand.

Vom Kombi bis zum Rennwagen stehen 16 mit unterschiedlicher Fahrphysik behaftete Fahrzeuge zur Auswahl. Um in Bewegung zu bleiben, brauchen die Gefährte keinen Sprit, sondern – wie es sich für ein zünftiges Fernlenkauto auch gehört – Batteriesaft. Am unteren Bildrand befindet sich eine Menüleiste, die Sie über den aktuellen Stand der Energieressource auf dem laufenden hält.

Wird Ihr Gefährt durch unsanfte Landungen oder brutale Rempler der Kontrahenten beschädigt, sehen Sie diese Veränderungen sofort am Wagen. Mit Hilfe der Wiederholungskamera lassen sich die spektakulärsten Stunts noch einmal genießen. Zehn verschiedene Kameraeinstellungen sind stets mit von der aufregenden Partie. Auf einer Rennstrecke tummeln sich bis zu sechs Fahrzeuge, logischerweise ist der Mehrspieler-Modus für maximal sechs Spieler ausgelegt. Zwei davon können sich auch via Splitscreen an einem PC duellieren. Wer sich auf die Rennstrecke begeben will, sollte zumindest einen Pentium/166 mit 3D-Karte in der Wohnzimmergarage haben. (nr/md)

Stunt GP – Fakten

- **Hersteller:** Team 17/ Hasbro Interactive
- **Genre:** Rennsimulation
- **Termin:** November '99
- **Besonderheiten:** • Viele Stunts • Fernlenkautos • ansprechende Grafik • 16 verschiedene Wagen • 20 Rennstrecken.

Preview: Orcs – Revenge of the Ancients

Aufstand der Orks

Berkeley Systems, eine Division von Havas Interactive, war bisher eigentlich nur als Hersteller von Bildschirmschonern mit fliegenden Toastern und dem Triviaspiel »You don't know Jack« bekannt. Um so überraschender ist die Tatsache, daß es sich bei den Designern dieser Randprodukte um waschechte Spieleprogrammierer handelt. Mit »Orcs: Revenge of The Ancients«, einem auf Tolkiens »Herr der Ringe« basierenden Rollenspiel, will man das unter Beweis stellen.



Drei unterschiedlich bewaffnete Orks im heftigen Kampf gegen diverse Gegner. Spezielle, vorher antrainierte Angriffskombinationen können während des Kampfes aktiviert werden.

Die Entstehungsgeschichte dieses Titels ist es wert, erzählt zu werden. Zwei Designer, die normalerweise an den zahlreichen Versionen der »You don't know Jack«-Serie werkeln, erstellten die Engine in freiwilliger Heimarbeit. Irgendwann brachte einer von ihnen den Mut auf, das Projekt in der Entwicklungsabteilung vorzuführen. Dort nahm man es mit großer Begeisterung auf, und aus dem anfangs bescheidenen Hobbyprojekt wurde ein großangelegtes Rollenspiel, über dem mittlerweile ein 20köpfiges Team brütet.

Vier Orks – ein Ziel

Das Geschehen ist in der Fantasy-Welt des legendären Kultautors J.R.R. Tolkien angesiedelt und spielt zur Zeit des großen Ringkriegs. Leser des Buches wissen natürlich, daß Sauron, der Herr der Ringe, nicht nur die neun schwarzen Reiter, sondern darüber hinaus riesige Heerscharen an Orks befehligt. Diese grobschlächtigen Gesellen, die von Urgott Morgoth als höhnische Imitation der Elfen erschaffen wurden, sind als schwer zu zähmende, chaotische Krieger bekannt. Der Spieler ist verantwortlich für die Entwicklung und den Werdegang von vier solchen Orks. Dazu gehört zunächst die rollenspielgerechte Erstellung dieser Kreaturen unter den Hauptgesichtspunkten Intelligenz, Stärke, Ausdauer und Schnelligkeit. Hinzu kommen circa 15 spezifische Kategorien wie Waffenhandhabung oder Magie. Sie trainieren Ihre Orks, indem Sie diese in spezielle Gebäude schicken, um dort ihr Handwerk zu erlernen. Schon nach kurzer Zeit sendet Ihnen Sauron die ersten Missionen, in denen sich Ihre Schützlinge gegen Waldläufer, Trolle und Kämpfer aus Gondor behaupten müssen. Derlei Einsätze spülen Geld in die Kasse, das für die weitere Ausbildung benötigt wird.

Darüber hinaus erhalten Sie Aufträge vom Ältestenrat, einer tatterigen Greisentruppe, die zugleich für eine humoristische Auflockerung des recht dusteren Geschehens sorgt.



Auch die Entwicklung der Film-Trilogie »Der Herr der Ringe« schreitet voran. Die Website »www.lordoftherings.net/« informiert über die Fortschritte dieses seit August 1998 laufenden Projekts, das voraussichtlich Weihnachten 2000 seine Kino-Premiere feiern wird.

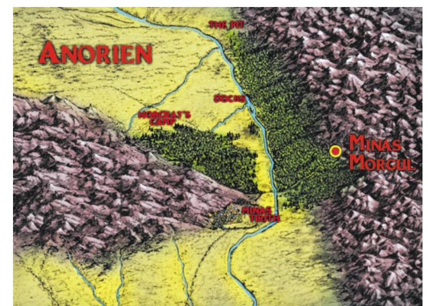


Ihre Orks werden über ein klassisches Anziehpuppen-Interface ausgerüstet. Schwere Rüstungen beeinträchtigen die Schnelligkeit und Ausdauer Ihrer Krieger.

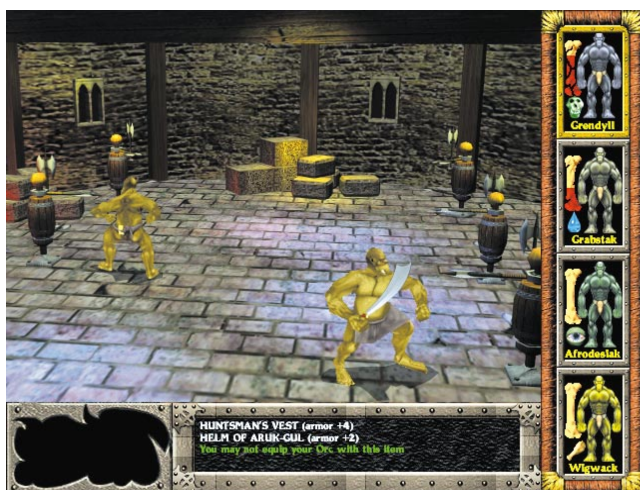
Charakterköpfe

Neben den zahlreichen Kampfeinlagen haben die Designer natürlich auch eine Story zu erzählen. So können Sie während des Spiels entscheiden, ob Sie weiterhin als Handlanger Saurons aktiv sein wollen oder lieber den Weg in die Selbständigkeit wählen und sich als unabhängige Söldnertruppe verdingen wollen. Damit machen Sie sich zwar bei Sauron unbeliebt, gewinnen aber die Sympathien der übrigen Mittelerde-Bewohner. Hier wird dem Spieler die Möglichkeit gegeben, die bösartigen Orks in liebenswerte Kuschelmonster zu verwandeln. Natürlich steckt noch mehr dahinter: Die Orks können im Verlauf des Spiels eine klar definierte Persönlichkeit entwickeln, mit der man sich als Spieler leichter identifiziert.

Im Kampf stellt sich heraus, ob Sie als Ork-Ziehvater triumphieren oder versagen. Ihre Schützlinge wenden dabei automatisch alle Kampftechniken an, die sie von Ihnen gelernt haben.



Die Heimat Ihres Orkstamms ist das Gebirge rund um Mordor.



Ihr Lager besteht aus mehreren Gebäuden, in denen die Orks ihr Handwerk pflegen.

Dazu gehören auch diverse Kombinationen, die Sie Ihren Kämpfern via Tastendruck »zurufen«. Um einen besseren Überblick zu gewinnen, läßt sich die Kamera während der Schlacht frei rotieren.

Obwohl Sie nur vier Orks auf einmal aktiv einsetzen dürfen, ist die Anzahl der trainierbaren Kreaturen unbegrenzt. So können Sie Spezialisten heranzüchten, die sich besonders für den Kampf gegen spezifische Gegner eignen und immer dann reaktivieren, wenn diese Widersacher auftauchen.

Ork Arena

Das Programm verfügt über eine Multiplayer-Option, mit deren Hilfe sich bis zu sechs Spieler in virtuellen Arenen messen. Alle hier gewonnenen Erfahrungspunkte beziehen sich jedoch nur auf Ihren Online-Ork und haben keinen Einfluß auf das Solospiel. Das heißt, erfahrene Spielcharaktere können nicht in die Multiplayer-Variante transportiert werden. Eine direkte Verbindung zu dem ebenfalls von Sierra entwickelten massiven Multiplayer-Spiel »Middle Earth« (siehe PC Player 12/98) gibt es übrigens nicht.

Orcs: Revenge of The Ancients zeigt großes Potential. Tolkien-Fans werden sich besonders über die virtuelle Erweiterung des Mythos freuen. Bleibt nur zu hoffen, daß die Story sowie die deutsche Übersetzung den ehrfurchtgebietenden Qualitäten der Romanvorlage auch gerecht wird.

(Markus Krichel/uh)

Orcs: Revenge of the Ancients– Fakten

- **Hersteller:** Berkeley Systems/ Havas Interactive
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 4. Quartal '99
- **Besonderheiten:** • »Herr der Ringe«-Welt • originelle Orkzucht • online spielbar • Spieler agiert in Diensten des ruchlosen Sauron.



Schlafenszeit im Ork-Nest. Sie residieren natürlich in der Luxusherberge mit Hanglage.

Preview: Edgar Torrenteras Extreme Biker

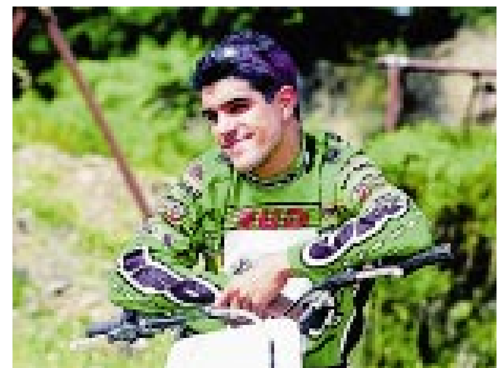
Von den Göttern gesandt?

Der lateinische Name des unabhängigen Entwicklerteams Deibus Studios spricht von einem Gottgesandten, ob sich dasselbe auch von deren PS-starkem Erstlingswerk behaupten läßt, wird sich noch herausstellen.

Mitten in London sitzen Deibus Studios. Dort feilen mittlerweile 20 Leute fieberhaft an ihrem Erstlingswerk »Edgar Torrenteras Extreme Biker«. Nach zweijähriger Entwicklungszeit soll die Motocross-Simulation im September '99 auf dem Markt erscheinen. Um das Gefühl der Akrobatik und Schnelligkeit auf einem Motorrad besser umzusetzen, hat man sich den wohl verrücktesten Fahrer der Motocross-Branche als Ratgeber geholt: Edgar Torrenteras.
Keine Frage, daß bei dieser fachmännischen Beratung nicht der Rennteil im Vordergrund steht, sondern die Akrobatik. Über 20 verschiedene Stunts können Sie probieren, diese sind interaktiv und nicht einfach nur durch Tastendruck zu realisieren. Sie müssen vielmehr die Balance halten und das Landen üben. Es geht darum, all die theoretisch lebensgefährlichen Dinge des Motorradfahrens in die Praxis umzusetzen. Über 40 extreme Fahrpositionen sind in die Bewegungen des Bikers eingearbeitet. Ein Ziel der Entwickler ist es, den Fahrer unabhängig von seinem Motorrad agieren zu lassen. Sollte Ihnen ein Stunt mißlingen und Ihr Radler dabei von seinem Gefährt stürzen, laufen die Unfälle nicht immer nach demselben Schema ab. Extreme Biker will das Gefühl vermitteln, wie es ist, ein Motorrad in jeder Situationen zu fahren. Hier sollen Sie nicht unbedingt der Schnellste sein, sondern – ähnlich wie bei »Motocross Madness« (Test in PC Player (10/98) – der Coolste, das heißt derjenige, der die waghalsigsten Stunts und Loopings mit seiner Maschine schafft.
Es erwarten Sie über 30 verschiedene Rennstrecken. Sie müssen sich dabei nicht sklavisch an deren Verlauf halten, denn es ist auch möglich, abseits der Tracks in der jeweiligen Umgebung zu fahren. Die großen Welten sollen durch natürliche Begrenzungen beendet werden, beispielsweise durch Wasser oder Abgründe.
Sie brettern durch Städte, Phantasie- oder Winterlandschaften und viele andere Umgebungen. Zu Beginn des Spiels haben Sie drei unterschiedliche Motorräder zur Verfügung und ebenso viele Spielmodi. Sie entscheiden sich entweder für den im Stadion stattfindenden Supercross, für den Outdoor Motocross oder für eine Strecke, auf der Sie jede Menge Gelegenheiten zu Freestyle Stunts haben. Außerdem denken die Entwickler darüber nach, auch noch drei Schwierigkeitsstufen einzubauen. Besonders interessant für die Stuntmen unter Ihnen ist die Wiederholungskamera hier können Sie Ihre Aktionen und Sprünge noch einmal in der Zeitlupe verfolgen und natürlich auch die Kameraeinstellung verändern.
Im Mehrspieler-Modus dürfen bis zu acht Fahrer um Ruhm, Akrobatik und Schnelligkeit streiten. Deibus Studios planen zudem spezielle Multiplayer-Zusatzlevel.
Auch an einem neuen Titel, der nach Extreme Biker entstehen soll, feilt das Team schon, es soll sich dabei um einen storyintensiven Actiontitel handeln. Na, wir sind gespannt. **(nr/md)**



▲ **Sogar ein Handstand auf dem Bike ist möglich – sofern man die Balance halten kann.**


Edgar Torrenteras ist einer der weltbesten Motocrossfahrer und stellt für Extreme Biker seinen Namen zur Verfügung.


Deibus hat einige Phantasiewelten kreiert, hier etwa eine Insel mit einem parkenden U-Boot, außerdem gibt es auch einen Kurs, über dem ein Ufo kreist.

Edgar Torrenteras Extreme Biker – Fakten

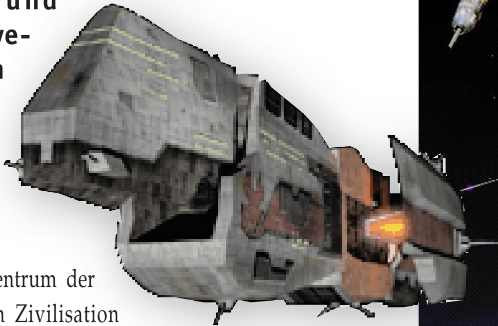
- ▶ Hersteller: Deibus Studios/ Havas Interactive
- ▶ Genre: Rennsimulation
- ▶ Termin: September '99
- ▶ Besonderheiten: • Besonderer Wert wird auf Stunts gelegt • Force-Feedback-Unterstützung • 30 Rennstrecken.

Aktuell

Preview: Tachyon – The Fringe

Am Rande des Universums

Auch in 500 Jahren ist die Menschheit kein bißchen friedlicher geworden, sondern balgt sich bei jeder Gelegenheit. Daher rasen Sie mit Ihrem Jäger durch das Weltall und kämpfen entweder für einen galaktischen Konzern oder freiheitsliebende Siedler.





Neben kleineren Jägern und Bombern bevölkern riesige Frachter und Schlachtkreuzer das Weltall.

Weitab vom Zentrum der menschlichen Zivilisation haben sich die Bora-Siedler niedergelassen. Dort, in großer Entfernung von allen Ballungsräumen, wollen sie auf ein paar verlassenen Planeten ihren Wunschtraum von Einsamkeit und Freiheit verwirklichen. Nur dumm, daß sie dabei auf riesige Rohstoffvorkommen stoßen, die sofort das Interesse der galaktischen Öffentlichkeit und des GalSpan-Konzerns auf sich ziehen. Letzterer ist ein gigantisches Konglomerat von Firmen, das sich wenig um Gesetze oder Regierungen kümmert und eine eigene Raumflotte unterhält.

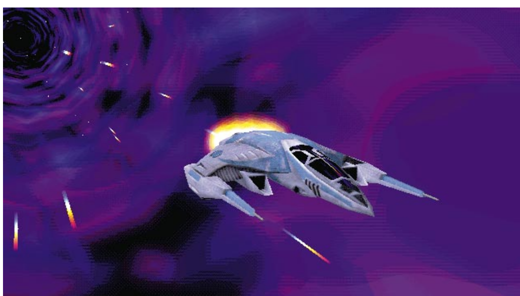


Genre-üblich fliegen Sie mit Flügelleuten (hier links), die Ihnen bei Ihren Einsätzen getreu zur Seite stehen.

Sekt oder Selters?

Diese Flotte wird auch prompt in Marsch gesetzt, um die Ressourcen flink abzubauen und jeglichen Widerstand aus dem Weg zu räumen. Der Konflikt ist vorprogrammiert. Als Söldner interessieren Sie die politischen und moralischen Verhältnisse grundsätzlich wenig – solange die Kasse stimmt. Sie können frei auswählen, für welche Seite Sie nun Aufträge wie das Eskortieren oder Angreifen von Konvois annehmen.

So ganz ausschalten wollen Sie Ihr Gewissen aber dann doch nicht, denn die GalSpan zahlt zwar gut, die Bora-Siedler versorgen Sie jedoch mit eher idealistischen Gütern. Und wer weiß, was am Ende dabei herauskommt, denn die Geschichte ist dynamisch aufgebaut und ermöglicht verschiedene Handlungsverläufe. Mehrmaliges Durchspielen ist also durchaus eine lohnenede Angelegenheit.



Die Hintergrundstory wird durch Zwischensequenzen weitererzählt, die mittels der Spielgrafik dargestellt werden.

Mit dem erwirtschafteten Gewinn kaufen Sie neue Ausrüstung und Waffen wie Laser, Torpedos oder verschiedene Sorten Raketen. Sie können sich bei passender Barschaft auch gleich von Ihrem alten Vehikel verabschieden und einen neuen Flitzer anschaffen.

Er flog an meiner Seite

Von großem Wert ist jedoch ein Flügelmann, der Sie aus gefährlichen Situationen rettet oder einfach nur die Feuerkraft verstärkt. Dabei finden Sie im Universum Wingmen mit unterschiedlichen Charaktereigenschaften. Damit die Ballereien nicht zu langweilig werden, haben die Designer die Künstliche Intelligenz nicht gescriptet, es sind keine bestimmten Verhaltensweisen vorgegeben.

Farbige Nebel und Beschleunigerkarten-Effekte erzeugen die optische Kulisse für Kämpfe im Weltall, in denen Sie auch auf riesige Weltraumstationen und Raumschiffe treffen, die womöglich noch ihren eigenen Begleitschutz mit sich führen.

Hersteller Novalogic ermöglicht ein wieder relativ unkompliziertes Spiel über den Internet-Dienst Novaworld. Dort können Sie dann an Raumgefechten teilnehmen, die 128 Leute gleichzeitig austragen. Daß außer dem normalen Deathmatch auch ein Teammodus kommt, ist wahrscheinlich, Details sind aber noch nicht bekannt. **(mash)**

Tachyon: The Fringe – Fakten

- **Hersteller:** Novalogic
- **Genre:** Action
- **Termin:** 3. Quartal '99
- **Besonderheiten:** • Nicht-lineare Hintergrundgeschichte • über 120 menschliche Mitspieler im Internet.

Preview: Maximum Overkill

DIE KUNST DES KRIEGES

Mit »Maximum Overkill« will Novalogic das Action-Genre um ein weiteres Spiel bereichern, in dem hirnloses Knöpfchendrücken nur zum eigenen Untergang führt.





▲ **Alles Gute kommt von oben! Mit einem AH-64 unterstützen wir gerade unsere am unteren Bildschirmrand vorrückenden Panzer.**

Die nächsten 50 Jahre werden bitter: Zunehmende Bevölkerung und knapp werdende Rohstoffe sorgen dafür, daß sich das Antlitz der Welt verändert. Im Jahre 2007 hört die UN auf zu existieren, statt dessen formieren sich einige Staaten zur New Reforms Coalition (NRC). Die beschließt sogleich, auf Lappalien wie Weltwirtschaft und Menschenrechte zu verzichten und sich Ressourcen lieber mit Waffengewalt unter den Nagel zu reißen. Die restlichen Nationen gründen daraufhin die Alliance of Independent Republics (AIR), um dieser Bedrohung entgegenzutreten. Und es kommt, wie es kommen muß: In der Mitte des 21. Jahrhunderts bricht der Dritte Weltkrieg aus.



Eine Hügelposition ist im Gefecht mit Einheiten im Tal eine ziemlich vorteilhafte Position, können die Panzer doch so alles unten Liegende bequem unter Feuer nehmen.

Panzer statt ICBMs

Vorteilhaft für die Bevölkerung ist die Tatsache, daß aufgrund der immer besser werdenden Luftverteidigung Atomraketen und Fliegerangriffe praktisch keine Rolle mehr spielen. An ihrer Stelle dürfen jetzt Bodentruppen die gegnerischen Stellungen aufweichen, bevor das Gebiet vereinnahmt werden kann. Für welche Seite Sie sich auch entscheiden, 40 Missionen müssen absolviert werden, bevor sich herausstellt, auf was für ein Ende der Krieg hinausläuft – plötzliche Wendungen der Ereignisse inbegriffen.

Zehn verschiedene Sorten Vehikel stehen unter Ihrem direkten Kommando, vom Schützen- und Schlachtpanzer bis hin zu Helikoptern wie dem Eurocopter, dem AH-64 Apache oder dem RAH-66 Comanche.



Schlagt sie zurück! Per Beschleunigerkarte sehen Explosionen und Geschützfeuer weitaus besser aus als bei den bisherigen Voxelspace-Spielen.

My Home is my Castle

Von entscheidender Bedeutung ist Ihre Basis: Von dort aus planen Sie Ihr Vorgehen, wichtig sind natürlich auch die dort stationierten Nachschublager, Werkstätten und die Funkanlagen. Ohne die Möglichkeit zur Reparatur haben Sie schon ganz bald keine effektiven Einheiten mehr; zerstört der Gegner Ihre Antennenmasten, können Sie Ihre Truppen nicht mehr erreichen.

Inwieweit der Strategiepart eine Rolle spielen wird, wurde der Presse noch nicht gezeigt, wir nehmen jedoch an, daß sich die Kommandos auf elementare Dinge wie das Vorgeben von Wegpunkten und Angriffsbefehle beschränken werden.

Wie alle Novalogic-Produkte können Sie auch Maximum Overkill über Novaworld im Internet spielen. Pro Arena sollen sich bis zu 32 Mitspieler einloggen, die jeder ein eigenes Fahrzeug steuern. Fußsoldaten werden von der Künstlichen Intelligenz gestellt und reparieren etwa beschädigte Gebäude.

Wie beim im Herbst erscheinenden »Delta Force 2« kommt hier die neueste Version der Voxelspace-Grafik-Engine zum Einsatz, die mittels Direct3D Beschleunigerkarten unterstützt; wie das technisch vor sich gehen soll, konnte uns zwar auf der E3 niemand erklären, wir harren aber gespannt der Dinge, die da kommen. Der Detailgrad der Landschaft soll dabei bis auf einzelne Grashalme und Gesteinsbrocken heruntergehen, die in der Gegend verstreut sind. **(mash)**

Maximum Overkill – Fakten

- **Hersteller:** Novalogic
- **Genre:** Action
- **Termin:** 1. Quartal '99
- **Besonderheiten:** • Voxel-Grafik-Engine mit Direct3D-Unterstützung • Simulation von Luft- und Bodengefechten • bis zu 32 Spieler über das Internet.

Aus Freund mach' Feind

Endlich kommt das Add-on für unser »Spiel des Jahres 1998«: Auch die Zusatz-CD **Half-Life: Opposing Force** verspricht, ein atemberaubendes 3D-Actionspiel zu werden. Die Geschichte spielt wie das Original auf dem Black-Mesa-Forschungsgelände, diesmal allerdings mit vertauschten Seiten. Sie erleben das Geschehen nämlich nicht als Forscher Gordon Freeman, sondern als dessen Gegner. Der neue Held, den Sie wie gewohnt aus der Ich-Perspektive steuern, heißt Adrian und ist ein Offizier der Sturmtruppen. Er gehört damit zu jenen Soldaten, die Gordon und den anderen Wissenschaftlern, die Zeugen der Ereignisse in der Forschungsstation waren, nach dem Leben trachteten. Wenn Sie diesmal Freeman durch das rettende Portal des Planeten Zen folgen, bemerken Sie, daß Sie von Ihrer Einheit getrennt wurden. Mit Ihrem unverbrauchten Protagonisten hetzen Sie durch über 40 frisch erschaffene Gebiete und stellen sich alten wie neuen Bedrohungen.

Besonders zwei Alienrassen machen Ihr Dasein zu einem wahren Alptraum. Da ist einmal Race X, die mit außergewöhnlichen Bewegungsabläufen begeistern will, und zum zweiten die sogenannte Pit Drone, aus deren Vorderkopf gefährliche Pfeile schießen. Die Aliens zeigen – ebenso wie die Soldaten des Vorgängers – intelligentes Angriffsverhalten und geben sich beispielsweise im Kampf gegenseitig Feuerschutz. Mysteriöse Gegenstände der außerplanetarischen Widersacher werden Ihnen beim Überlebenskampf ebenso hilfreich zur Seite stehen wie ein Sammelsurium von Waffen, wie es dem Militär halt normalerweise zur Verfügung steht.



Adrian benutzt eine neue Hiebwaffe, um sich gegen den Feind zu wehren.



Sie kämpfen nicht ganz allein. Die Kameraden stehen Ihnen öfters mal bei, wenn Sie in Bedrängnis geraten.

Der Trainingsbereich ist beibehalten worden. Hier probieren Sie zu Beginn des Spiels Ihre Fähigkeiten aus. Ihr Charakter beherrscht nun einige zusätzliche Bewegungen, etwa ein Seil hochklettern und an diesem herumschwingen, auch ist er neuerdings in der Lage, ein Radio zu bedienen. Die übrigen Charaktere haben ebenfalls etwas Feinschliff abbekommen. So betreten einige bisher unbekannte Gesichter die Bildfläche, zum Beispiel Ihr Ausbilder, der Sie durch das Trainingsprogramm führt, oder ein Wachmann namens Otis. Letzterer greift Ihnen öfter mal unter die Arme, um gefährliche Situationen zu entschärfen, damit hat er in etwa den Job der hilfreichen Forscher aus dem ersten Teil inne.

Etliche der Zusatzlevel des Mehrspieler-Modus werden voraussichtlich von einigen der besten 3D-Action-Designern der Branche erschaffen. Entwickler Gearbox will eine Art »All Star«-Team formen und konnte in diesem Zusammenhang bereits mit vor Stolz geblähten Backen die Verpflichtung von Richard Gray verkünden. Dieser ist durch sein Mitwirken in allerlei (zumeist) indizierten 3D-Ego-Shootern von id Software und 3D Realms positiv aufgefallen. Nach weiterer Leveldesign-Prominenz wird derzeit gefahndet. **(nr/md)**



So nah sollten Sie die Race X nicht an sich herankommen lassen – besser erst feuern, dann laufen.

Half-Life: Opposing Force – Fakten

▶ Hersteller:	Gearbox Software/Sierra
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	Oktober '99



Manchmal reicht es auch, die Wesen der Unterwelt zu verscheuchen.

Seelen-Mahlzeit

In **Legacy of Kain: Soul Reaver** irren Sie mit Ihrem unsterblichen Hauptcharakter Raziel durch das dunkle Königreich Nosgoth auf der Suche nach Kain, der Ihren Herrn verraten hat. Bis Sie allerdings auf Kain treffen und den Kampf mit ihm aufnehmen, wehren Sie sich erst einmal gegen etwa 20 Angreifer. Dabei stehen Ihnen mehrere Nahkampfvarianten inklusive Waffenattacken und Ringergriffe zur Verfügung. Die Intelligenz und die Handlungen der Widersacher sind ebenfalls recht ausgeprägt, jede Figur besitzt zum Beispiel ein »Rudelverhalten« und andere Selbsterhaltungsstrategien. Sind Sie einmal in der Unterzahl und der Sieg erscheint aussichtslos, rekrutieren Sie andere Vampire für Ihre Sache. Sie dürfen natürlich nicht nur die Wesen der Nacht manipulieren, sondern auch die Gegenstände der jeweiligen Umgebung.



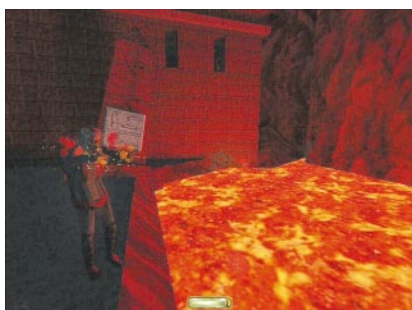
Der Soul Reaver bereitet sich eine Mahlzeit und saugt die Seele aus seinem Opfer.

Eine Aufgabe, die Sie allein zu lösen haben, ist das Nahrungsproblem: Raziel gewinnt seine Lebensenergie nämlich aus verspeisten Seelen, und die müssen zuerst erjagt werden. So wird Ihre Hauptbeschäftigung darin liegen, Fallen zu überwinden, sich eine Seelenmahlzeit zu organisieren und Rätsel zu lösen. Damit Sie sich diesen Herausforderungen stellen können, haben Sie einen großen Bewegungsfreiraum. Raziel kann etwa durch die Luft schweben, um neue Gebiete zu erkunden, und auf Wärmestrahlen reiten. Eine große Spieltiefe wird durch seine Fähigkeit erzeugt, sich nicht nur in Nosgoth zu bewegen, sondern auch in andere Welten einzutreten. So findet das Geschehen auf verschiedenen Ebenen statt. Die düstere Atmosphäre soll durch die photorealistischen Umgebungen und die flüssigen Graphiken erzeugt werden. Die Hauptfigur besteht aus etwa 500, die meisten Gegner aus mindestens 300 Polygonen. Schön anzuschauen sind auch die Licht- und Nebeleffekte. Und dank der eingestreuten Filmsequenzen sollten Sie ebenso schnell wie tief in die morbide Geschichte eintauchen. **(nr/md)**

Legacy of Kain: Soul Reaver – Fakten

- **Hersteller:** Crystal Dynamics/Eidos
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** August '99

Die Wiederkehr des Meisterdiebs


Mit der weiterentwickelten Engine des ersten Teils kommen farbige Lichteffekte vermehrt zum Einsatz. (Thief 2)

Im Frühling nächsten Jahres gehen Sie wieder als Meisterdieb Garrett auf Klautour in **Thief 2: The Metal Age**. Wie schon im Vorgänger »Thief: The Dark Project« steuern Sie den Langfinger aus der Ich-Perspektive. Thief 2 basiert auf derselben Engine, diese wurde aber stark modifiziert und wird auch für das bald erscheinende »System Shock 2« verwendet. Als neues Feature präsentiert Looking Glass endlich den lang ersehnten Mehrspieler-Modus. Für diesen sind zudem spezielle Missionen geplant, bei denen etwa das Fallen entschärfen und Rätsel knacken nur in Teamarbeit zu bewältigen ist. An der künstlichen Intelligenz der Gegner und den Lichteffekten wird ebenfalls gefeilt. Damit Garrett seine Widersacher etwas früher als beim Vorgänger erspäht, arbeitet man neue Kameraeinstellungen ein. Frische Waffen sind für den Meister des Verschwindens nicht geplant, nach wie vor setzt der Heimlichtuer auf seine Stärken im Bereich Verbergen und Anschleichen. Weiterhin befindet sich mit **Thief Gold: The Dark Project** ein Add-on für den ersten Dieb in Planung, das sich im Herbst mit drei neuen Missionen in die Händlerregale schleichen will. Darüber hinaus sind zwei weitere Titel der Thief-Serie geplant. (nr/md)

Thief 2: The Metall Age – Fakten

- Hersteller: Looking Glass/Eidos
- Genre: Action
- Termin: 1. Quartal 2000

Ring frei!

Die Boxsimulation **Prince Naseem Boxing** verdankt ihren illustren Namen dem aktuellen Weltmeister im Federgewicht. Dank eines neuen Animationssystems werden die Bewegungsabläufe der Kämpfer realistisch umgesetzt. Zudem erwarten Sie drei verschiedene Spielmodi. Im Arcade-Modus duellieren sich ein bis zwei Spieler im klassischen Beat'em-up-Stil. Ist der kompromißlose Schlagabtausch nicht so Ihr Ding, wählen Sie doch besser den World-Champion-Modus, bei dem eine Prise mehr Kampftaktik vonnöten ist. Hier können bis zu acht Spieler gegen eine Weltelite von 16 Boxern antreten.

Wem auch das nicht so ganz paßt, der entscheidet sich für den Karriere-Modus. Hier führen Sie als Naseems Coach Brendon Ingle einen von 90 schwachbrüstigen Schützlingen durch intensives Training bis zur Weltspitze. (nr/md)

Prince Naseem Boxing – Fakten

- Hersteller: Codemasters
- Genre: Sport
- Termin: 4. Quartal '99



Der reale Prince Naseem Hamed hat bislang seine sämtlichen 31 Kämpfe gewonnen, hier kommt gleich noch ein weiterer digitaler Sieg hinzu. (Prince Naseem Boxing)

Und ewig währt der Kampf

Das Licht und die Dunkelheit, die beiden Kräfte, die schon in »Atlantis 1« einen Krieg ausgetragen haben, nehmen im Nachfolger **Atlantis 2** erneut den ewigen Kampf auf. Sie steuern den Held des Geschehens – einen Nachkommen des Vorgänger-Helden Seth – aus der Ich-Perspektive. Sein Schicksal, von dem er zu Beginn ebensowenig weiß wie von seiner außergewöhnlichen Berufung, ist die Rettung seines Volkes. Über 60 verschiedene Charaktere werden dank der überarbeiteten Entwicklungsmaschine lippensynchrone Dialoge von sich geben.

Zudem warten fünf Welten auf ihre Entdeckung: China, Yucatan, Tibet, Irland und Shambhala. Jede dieser photorealistischen 3D-Umgebungen verfügt über eine eigene Flora, Fauna und Bevölkerung sowie mehrere Level. (nr/md)


Eine der vielen Landschaften, die Sie erforschen können. (Atlantis 2)


Dieser Held braucht Ihre Unterstützung, um sein Volk zu retten. (Atlantis 2)

Atlantis 2 – Fakten

- Hersteller: Cryo Interactive
- Genre: Adventure
- Termin: November `99



Trotz der riskanten Überwasseraktion hat ein Torpedo das Ziel getroffen. (Silent Hunter 2)

Auf Tauchstation!

Gleich mit drei Leuten liefen Aeon Electronic und Mindscape in der Redaktion ein, um mit **Silent Hunter 2** ein neues Mitglied der legendären Serie vorzustellen. In dieser U-Bootsimulation durchleben Sie noch einmal – und zwar in 3D – die Schlachten, die sich die deutsche U-Boot-Flotte im Zweiten Weltkrieg mit der alliierten Marine lieferte. Verschiedene Kamerawinkel erlauben eine Rundumbetrachtung des Geschehens. Die Bewegungen der U-Boote schmiegen sich eng an die Realität an, so bewegt sich Ihre graue Tauchzigarre stets mit dem Wellengang. Vier deutsche U-Boottypen stehen zur Wahl. Im Interesse der historischen Authentizität wurde eigens der real existierende Admiral Erich Topp als Berater dienstverpflichtet. Der deutsche Weltkrieg-Zwo-Veteran hat einst als U-Boot-Kommandeur höchstselbst einen solchen Tauchzylinder gesteuert. Sie wählen zwischen vier Spielmodi: Zufallsmissionen, historisch verbürgte Aufträge sowie großangelegte Kampagnen. Sollte Ihnen das nicht reichen, sorgt der Szenarioeditor für beliebig viel Missions-Nachschub. Damit Landratten nicht bei ihrem ersten Einsatz baden gehen, gibt es drei Schwierigkeitsstufen. Besonders gelungene Aktionen dagegen lassen sich mit Hilfe der Aufzeichnungsfunktion für die staunende Nachwelt archivieren. Umfangreiche geschichtliche Hintergrundinformationen liefert die separat abrufbare, ausführliche Multimedia-Enzyklopädie. Hier werden Interviews mit alten Haudegen, Filmausschnitte, Unterwassertouren sowie ein Rundgang durch ein altes U-Boot gezeigt.



Alle Kontrollinstrumente wurden dem Original-Boot nachempfunden. (Silent Hunter 2)

Die Entwickler planen Originelles für den Mehrspieler-Modus, sie wollen Silent Hunter 2 mit der Seesimulation »Destroyer Command« via Internet oder Netzwerk verlinken. So liefern sich U-Boote und Zerstörer eine nervenzerfetzende Treibjagd. Um voll in das Geschehen einzutauchen, sollten Sie einen Pentium/266 und 64 MByte RAM besitzen. **(nr/md)**

Silent Hunter 2 – Fakten

- **Hersteller:** Aeon Electronic/ Mindscape
- **Genre:** U-Boot-Simulation
- **Termin:** November '99

Fahren wie die *Henker*

GTA 2 führt Sie in eine fiktive Welt, in der sechs Straßengangs um die Vorherrschaft kämpfen. Anders als in seinem Vorgänger »Grand Theft Auto« greifen die Ordnungskräfte härter durch. Zudem ist Ihnen nicht mehr nur die Polizei auf den Fersen, sondern auch das FBI und das Militär. Die sechs Clans können untereinander Kooperationen vereinbaren, und Ihr Verhältnis zu den einzelnen Gangstersyndikaten wird auf einer Menüleiste mit einem Sympathiewert angezeigt. Falls Sie es sich mit einer Gruppe völlig verscherzen, setzt diese womöglich sogar einen Killer auf Sie an. Um an Geld zu kommen, verkaufen Sie nicht mehr nur Ihre gebrauchten Autos, sondern können zudem einen kleinen Taxidienst organisieren. Damit Sie Ihren Widersachern entkommen, haben Sie mehr als 30 verschiedene Wagen mit jeweils unterschiedlicher Fahrphysik zur Auswahl. In den Straßenschluchten verlustieren sich über 200 Passanten und bis zu 50 Fahrzeuge. Das Geschehen folgt keinem linearen Ablauf, sondern richtet sich nach Ihrem Agieren im Spiel. Sie entscheiden sich entweder für eine Mission mit einem vorgegebenen Auftrag oder versuchen einfach Ihr Glück, indem Sie in die Stadt gehen und dort nach Auftraggebern Ausschau halten, die auch nicht lange auf sich warten lassen dürften. **(nr/md)**

GTA 2 – Fakten

▶ Hersteller:	Rockstar Games/Take 2
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	Oktober '99



Sie fahren Ihren Wagen wie gewohnt aus der Vogelperspektive. (GTA 2)

Modell-Renner

Glänzende Kinderaugen zum Geburtstag: Ein batteriebetriebener, fernlenkbarer Wagen liegt auf dem Gabentisch und wird für einige Wochen Computerspiel und Fernsehshow in den Hintergrund drängen. **Re-Volt** will diesen Charme der Putzigkeit auf den PC übertragen. In der Tradition von Erfolgen wie »Micro Machines« betreten Sie einen Spielzeugladen, in dem bereits ein großer Haufen von Bausätzen aufgetürmt ist. Neben der Grundsatzentscheidung Elektroauto oder knatternder Benzinstinker müssen Sie auch Werte wie Höchstgeschwindigkeit, Gewicht und Handling berücksichtigen.

Das Fahrgefühl ist nicht zu vergleichen mit »herkömmlichen« Rennsimulationen. Das liegt vor allem an den sensiblen Wägelchen, die empfindlich auf Kurvenmanöver reagieren und in typischer Kleinwagenmanier ungern über hohe Bordsteine fahren. Diverse Kleinteile wie Basketbälle oder Konserven, die man in einem Rennwagen kaum wahrnehmen würde, zwingen zu Ausweichmanövern. Die Rennstrecke ist ähnlich ungewöhnlich: Sie fahren durch amerikanische Vorstädte, Supermärkte, botanische Gärten oder Ozeandampfer, wobei die Kurse mit etlichen Überraschungen aufwarten. Unter normalen Autos hindurch, an Rasensprengern vorbei schlittern Sie über rutschiges Gras und mitten hinein in ein Kanalisationsrohr.

Auch die Entwicklungs-Engine von Re-Volt kann sich durchaus sehen lassen. Basis ist die »Forsaken«-Engine, was man vor allem den vorzüglichen Spiegeleffekten auf polierten Oberflächen deutlich anmerkt. Sie dürfen auch mehrere kleine Bildschirme in den Ecken Ihres Monitors einblenden, die ganz nach Wunsch das eigene Auto oder den Gegner zeigen oder aber schlicht als Rückspiegel dienen. Das ausgefallene Konzept will gleichermaßen den Simulationsfreak wie auch den Actionliebhaber ansprechen. **(uh)**



Und die Antenne weht im Wind: Mit dem atemberaubenden Tempo von über 30 Meilen geht's an Papis langweiligem Pkw vorbei. (Re-Volt)



Beim Einkauf im Spielwarengeschäft entscheiden Sie sich für eins von über 20 verschiedenen Winz-Modellen. (Re-Volt)



Re-Volt führt über die unterschiedlichsten Parcours. Hier beglücken wir gerade das Deck der anscheinend doch nicht gesunkenen Titanic.

Re-Volt – Fakten

▶ Hersteller:	Acclaim
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	September '99

Bauen *und Rasen*



Typisch Lego: Autos und Gebäude bestehen aus den allseits beliebten Bauklötzchen. (Lego Racer)

Wie in alten Kindertagen entwerfen Sie in der Rennsimulation **Lego Racer** Ihren Klötzchen-Rennwagen samt Fahrer selbst. Ist Ihnen das zu mühselig, suchen Sie einfach ein Modell und einen Piloten aus dem bestehenden Fuhrpark aus. Die zwölf gebotenen Rennkurse wie Piraten, Raumschiffwerft, Ritterburg und Abenteuerland basieren auf dem populären Lego-Themen-System. Um während der Fahrt die Verfolger auch wirkungsvoll abzuhängen, besteht die Möglichkeit, eine Ölspur zu legen oder Krallen aufzustellen. Zudem sammeln Sie fleißig Power-ups und Turbo Boosts, die Ihren Flitzer kurzzeitig beschleunigen.

Als erfolgreicher Fahrer wartet später das Duell mit dem legendären Rocket Racer, dem Champion von Lego Racer, auf Sie; bis dahin müssen Sie sich erst einmal gegen Ihre Konkurrenten durchsetzen und ab und zu die Strecken auch in entgegengesetzter Richtung befahren. Der Mehrspieler-Modus ist für zwei Spieler ausgelegt, die sich am Splitscreen duellieren. (nr/md)

Lego Racer – Fakten

▶ Hersteller:	Lego Media
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	August '99

Verlorene Seelen



Nachdem Sie die erforderliche Anzahl Seelen gesammelt haben, stellen Sie sich hier einem der mächtigen Endgegner.

Die französische Entwicklerfirma Piggyback will mit ihrem Erstlingswerk **Soul Fighter** dem etwas darniederliegenden Genre der Prügelspiele neuen Atem einhauchen. Zur Wahl stehen drei Charaktere mit individuellen Fähigkeiten: ein Schwertkämpfer, ein Zauberer und eine weibliche Kämpferin. Sie steuern Ihren Helden entweder aus der Ich-Perspektive oder in der dritten Person. Ihre Aufgabe ist es, die verlorenen Seelen in fünf verschiedenen Welten zu sammeln und zu retten. Insgesamt müssen Sie sich dabei in 12 – 15 Leveln herumprügeln. Ihr Charakterwert verbessert sich mit zunehmender Kampferfahrung und steigert etwa seine Fertigkeiten mit diversen Waffen.

Über 40 unterschiedliche Gegner mit eigenem Verhalten müssen als Sparringpartner herhalten. Zudem brennt in jeder Welt ein spezieller Endgegner darauf, Ihnen und Ihrer Sammelleidenschaft den Garaus zu machen. Rauflustige Spielernaturen, die hier mitmischen wollen, sollten unbedingt eine 3Dfx-Karte ihr eigen nennen. (nr/md)

Soul Fighter – Fakten

▶ Hersteller:	Piggyback
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	Oktober '99

Release-Liste

Aktuelle Erscheinungstermine

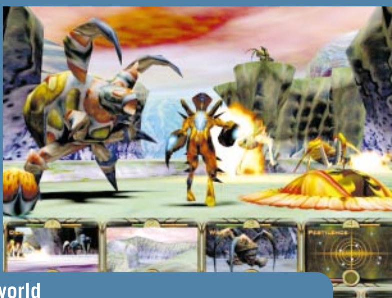
Alone in the Dark 4



Amen: The Awakening



Evola



Homeworld



Pharao

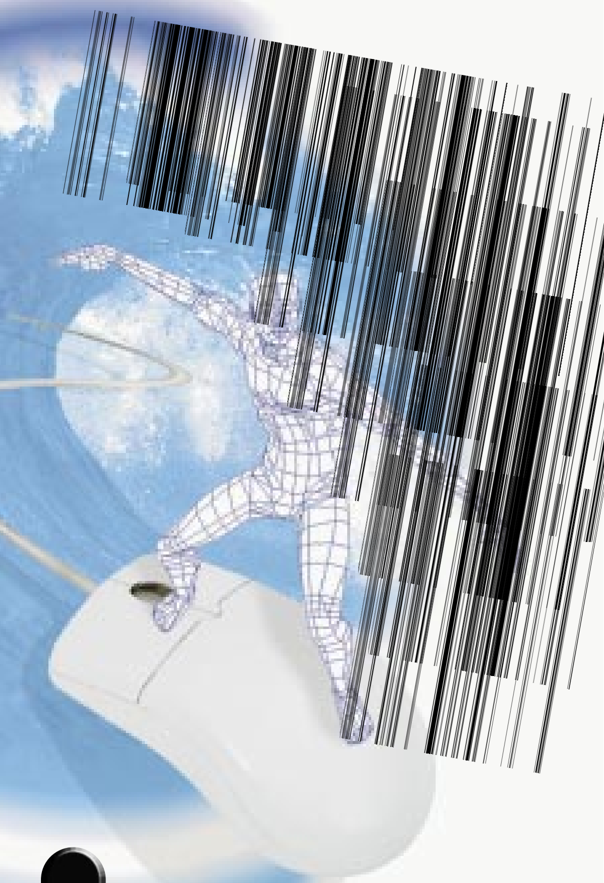


Star Trek Voyager: Elite Force



Titel	Hersteller	Genre	Termin
Abomination	Hothouse/Eidos	Strategie	September '99
AD&D Planescape: Torment	Interplay	Rollenspiel	4. Quartal '99
Age of Empires 2	Microsoft	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal '00
Amen: The Awakening	Cavedog/GT Interactive	Action	3. Quartal '99
Black and White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	2. Quartal '00
Braveheart	Eidos/Red Lemon	Echtzeit-Strategie	August '99
C&C 3 – Tiberian Sun	Westwood/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	August '99
Conquest	Digital Anvil/Microsoft	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '00
Daikatana	Ion Storm/Eidos	3D-Action	September '99
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Deus Ex	Ion Storm	Rollenspiel	1. Quartal '00
Diablo 2	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	4. Quartal '99
Drakan	Psygnosis	Action-Adventure	2. Quartal '99
Driver	Reflections/GT Interactive	Rennspiel	September '99
Earth 2150	Topware	Echtzeit-Strategie	September '99
Evola	Virgin Interactive/Interplay	Action	4. Quartal '99
FIFA 2000	EA Sports	Sport	3. Quartal '99
Force Commander	LucasArts/THQ	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	September '99
Giants	Interplay	Action	Oktober '99
Gorki 17	Topware	Rollenspiel	August '99
Gothic	Piranha Bytes	Rollenspiel	1. Quartal '00
Grand Prix 3	Microprose	Rennspiel	November '99
Homeworld	Yosemite/Havas Interactive	Strategie	September '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ	Action-Adventure	September '99
Interstate '82	Activision	Action	September '99
Lady, Mage & Knight	Attic/Infogrames	Rollenspiel	4. Quartal '99
Legend of Kain Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	September '99
LeMans 24 Hours	Infogrames	Rennspiel	Oktober '99
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal '00
Max Payne	3D Realms	Action	1. Quartal '00
Messiah	Shiny/Interplay	Action	September '99
Metal Fatigue	Psygnosis	Echtzeit-Strategie	Juli '99
Might & Magic 7	3DO/Ubi Soft	Rollenspiel	3. Quartal '99
MS Soccer	Rage Software/Microsoft	Sportspiel	3. Quartal '99
Omikron	Eidos	Action-Adventure	Oktober '99
Panzer Elite	Wings Simulation/Psygnosis	Simulation	3. Quartal '99
Pharao	Impressions/Havas Interactive	Strategie	4. Quartal '99
Phoenix	Team 17/Hasbro Interactive	Action	September '99
Quake 3 Arena	id Software/Activision	3D-Action	September '99
Rayman 2	Ubi Soft	Jump-and-run	3. Quartal '99
Seven Kingdoms 2	Interactive Magic	Strategie	September '99
Shadow Company	Interactive Magic	Strategie	September '99
Sims, The	Maxis/Electronic Arts	Strategie	Dezember '99
Slave Zero	Accolade	Actionspiel	3. Quartal '99
Star Trek: Starfleet Command	Interplay	Strategie	September '99
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Star Trek Voyager: Elite Force	Raven/Activision	Action	1. Quartal '00
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	4. Quartal '99
Sword&Sorcery	Westwood	Rollenspiel	3.Quartal '99
System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	Rollenspiel	3. Quartal '99
Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts	Wirtschaft	4. Quartal '99
Tonic Trouble	Ubi Soft	Action-Adventure	September '99
Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	Rollenspiel	3. Quartal '99
Unreal Tournament	Epic/GT Interactive	3D-Action	3. Quartal '99
Vampire	Activision	Rollenspiel	1. Quartal '00
Wheel of Time	Legend/GT Interactive	Action-Strategie	3. Quartal '99

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

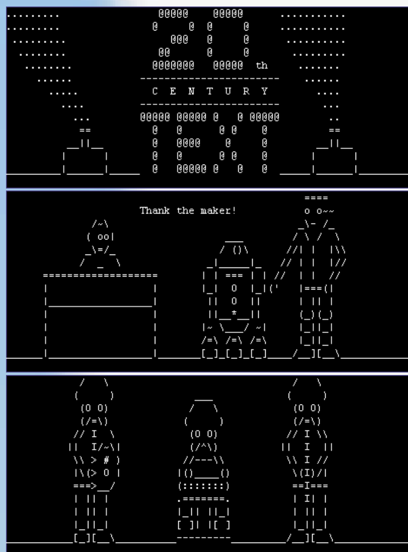


Wer braucht schon Star Wars und Star Trek, wenn er mit dem Modem und PC nach echten Außerirdischen suchen kann?

Krieg der Buchstaben

Wenn Sie in diesem Monat nur einen Link eintippen, sollte es dieser sein. So etwas Cooles wie **Star Wars in ASCIImation** haben wir selten gesehen. Prinzipiell handelt es sich »nur« um die vierte Episode, ohne Ton und Musik, doch Simon Jansen aus Australien hat diese komplett in stinknormalen ASCII-Zeichen (den Dingern auf Ihrer Tastatur) dargestellt. Unermüdlich fügt er Szene um Szene hinzu. Unbedingt ansehen – da merkt man wieder, daß Marketing und Spezialeffekte nicht alles sind, sondern es auf die gute Story ankommt.

http://www.asciimation.co.nz



Auf den ersten Blick seltsam, in Bewegung genial: Star Wars in ASCIImation.

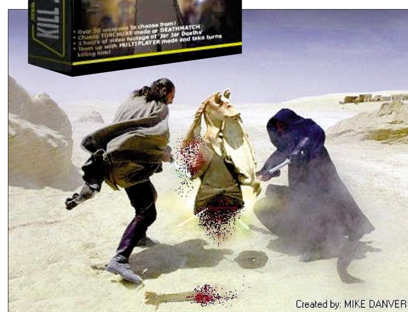
Jar Jar Binks must die!

In einem Punkt sind sich die Kritiker einig: Jar Jar Binks, nerviger Render-Begleiter der beiden Jedi-Ritter in Episode 1, nervt ganz gewaltig. So sehr, daß im Netz eine Fülle von Haß-Seiten entstanden sind. Auf **Jarjarmustdie.com** wird zum Beispiel nach der schönsten Exekutionsmethode für Jar Jar gefahndet. Unser Favoriten: »Die Festplatte formatieren, auf der seine Daten liegen« und »Ihn Chewbacca beim Schach schlagen lassen«. Der Rapper Stormtroopa von Damn Nation hat sogar ein **kostenloses MP3-Lied** namens »Jar Jar Binks must die!« komponiert. Passen Sie nur auf, daß Sie nicht versehentlich mehr über den Film erfahren, als Ihnen lieb ist. **http://www.jarjarmustdie.com**

http://www.diediediejarjar.com



◀Der neue LucasArts-Renner: Kill Jar Jar Binks.



Darth Maul und Qui-Gon Jinn verbünden sich gegen den gemeinsamen Feind.

Hier Kirk!

Bei allem Jubel um den Krieg der Sterne könnte **Star Trek** fast in Vergessenheit geraten. Nicht doch – zumal es im Internet rauhe Mengen an Seiten zum Thema gibt. Die **offizielle Homepage** linkt im typischen Enterprise-Design zu den üblichen News, Episodenführern, Chats und Hintergrundinformationen, bietet aber auch Drolliges wie eine Studiotour oder kostenlose Mail-Adressen. Verblüffen Sie Ihre Freunde mit **roland@USSEnterprise.com,** oder wie wäre es mit **mccoy@hesdeadjim.com**.

Ungemein interessant ist der **Corona-Newsletter** aus der Schweiz. Keine Angst, es geht nicht um mexikanische Schickimicki-Bier, sondern ebenfalls um Star Trek und Nachrichten aus der Sci-fi-Szene. Der **sehr gut recherchierte**, monatlich erscheinende **Rundbrief** interviewt die Macher hinter den Kulissen, stellt neue Folgen vor und befaßt sich mit Serien wie Akte X oder neuen, fantastischen Kinoprojekten. **Kostenlos und sehr empfehlenswert**. Für Nachrichten wie die vom Tod von Pille-Darsteller DeForest Kelley gibt es Sonder-Mails. **http://www.startrek.com**

http://www.sftv.ch/corona



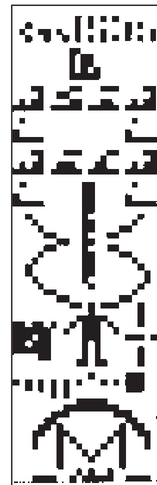
Noch wenige Tage vor seinem Tod war DeForest Kelley der »Mann des Tages« bei Startrek.com.

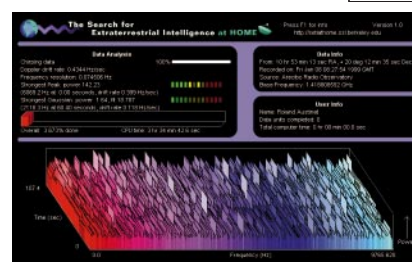
Nach Hause telefonieren

So schön Enterprise und der Krieg der Sterne auch sein mögen – echte Außerirdische sind bislang noch nicht gelandet. Das amerikanische SETI-Institut hat sich darum der Suche nach extraterrestrischen Intelligenzen verschrieben. Spendenfinanziert (steuerlich absetzbar!) untersuchen Wissenschaftler dort mit Hilfe großer Radioteleskope das Mikrowellenfrequenzband. Dort fänden sich aufgrund der relativen Störungsfreiheit Funksprüche und Botschaften Außerirdischer am ehesten. Jetzt wird's spannend: Auch Sie können dabei mithelfen! Ein rund 720 KByte großer Bildschirmschoner überträgt zuerst zu untersuchende Daten auf Ihren Rechner. Anstelle eines Bildschirmschoners springt künftig ein Auswertungsprogramm an, das die »Rohdaten« nach schwachen Signalen durchforstet. Anschließend gehen die Ergebnisse zur Uni Berkeley, wo die Suche koordiniert wird. Interessiert? Dachten wir uns. Und wer weiß, vielleicht steht Ihr Name eines Tages in den Geschichtsbüchern ... **(ra)**

http://www.seti.org

http://setiathome.ssl.berkeley.edu/





Mit dem SETI@Home-Programm sucht Ihr PC in untätigen Minuten nach fremden Lebensformen.

NACHSPIEL



Erst ein paar Monate nach seinem Erscheinen läßt sich absehen, ob ein großer Titel zum erwarteten Hit avancierte oder floppte. Diese Rubrik wirft daher ein Schlaglicht auf die populärsten Publikumslieblinge – respektive solche, die es gern geworden wären.

KURT

■ Kurzbeschreibung

Schütteres Haar, hervorstehender Nagezahn, wieselflinker Terrier. Eine Kurzbeschreibung von Maskottchen »Kurt« und Berti Vogts weist so manche Parallelen auf. Hinter der lockeren Fassade steckt bei beiden ein emsiger Arbeiter; trotz des Comicstils ist Kurt eine anspruchsvolle Simulation mit gehöriger Tiefe. Wie üblich managen Sie eine Fußballmannschaft aus der Bundesliga oder deren Dunstkreis, während des Spiels haben Sie außerdem Gelegenheit, als Trainer einzugreifen.

■ Tester-Meinung

Im Programm steckt zwar eine Menge, Manfred (vier Sterne) benötigte allerdings etliche Spieltage, bis er hinter dem ganzen Menü-Wirrwarr überhaupt eine sinnvolle Ordnung erkannte. Außerdem war ihm die Präsentation zu kindisch.

Thomas sah die Programmierer auf dem schmalen Grat zwischen Genie und Wahnsinn. Auch ihn störte die Benutzerführung, nach gründlicher Einarbeitung lernte er die neuen Ideen und die spannenden Spielszenen jedoch so sehr schätzen, daß er trotzdem fünf Sterne vergab. Endwertung: 81%.



■ Hersteller

Jens Onnen (Bild) von Heart-Line und seine Kollegen fanden mehrere Gründe für den geringen Erfolg. Heart-Line geht davon aus, daß die Kunden der Figur Kurt eine realistische Simulation nicht zutrauen und es für ein Kinderspiel halten. Außerdem gab Herr Onnen zu, daß die Benutzerführung zu kompliziert geraten ist, wer sich aber damit vertraut gemacht hatte, sei zufrieden gewesen. Von daher ist »Kurt 2« schon fest eingeplant. Neue Firmen hätten es zu Anfang ohne Markenimage immer besonders schwer, bei Kurt 2 läge dieses Problem hoffentlich nur noch in abgeschwächter Form vor.

CHART-ERFOLGE:

Dümpel, dümpel. Kurt gelang nach vielversprechendem Start (kurzfristig auf Platz acht) nur wenig.

Februar 1999	Platz	14
März 1999	Platz	20
April 1999	Platz	34
Mai 1999	Platz	42

■ Händler

Tom Maier vom Münchner Spielefachgeschäft »PC Fun« war leicht geknickt. Er hatte mit einem guten Absatz gerechnet, diesmal allerdings trog seine Händlernase. Trotz durchgehend positiver Berichterstattung in allen Fachzeitschriften wurde Kurt nach kleinen Anfangserfolgen ein Kandidat für die Reservebank. Sicherlich kein absoluter Flop, aber weit unter der Erwartung. Als Hauptgrund nannte Herr Maier die Präsentation, die nicht den Ansprüchen der »ernsten« Deutschen an ihren Volkssport Nummer eins genügte. Bei den verbliebenen Käufern waren dafür alle Schichten vertreten. Einige Patches verbesserten nur Kleinigkeiten, Bugs wurden kaum angemahnt.

LESER-CHARTS

Zu nett für diese Welt? Bei unseren Lesern konnte Kurt auch nicht landen.

März 1999	Platz	29
April 1999	Nicht unter den ersten 30 plaziert	
Mai 1999		

■ Leser



Wir fanden keinen Leser, der sich Kurt tatsächlich gekauft hatte. Stephan Gröhbühl (E-Mail) hatte gleich drei Anti-Kauf-Argumente: Erstens habe er mit »Anstoss 2« bereits ein sehr gutes und deutlich seriöseres Programm, zweitens gäbe es sowieso schon viel zu viele Fußballmanager, und drittens hatte er noch im Hinterkopf, daß die Heart-Line-Verantwortlichen bereits am »Bundesliga-Manager '97« mitgearbeitet hatten, dessen Buglastigkeit er bis heute nicht verkraftet hat. Otto Harmann (E-Mail) und Benedict Nienhaus (E-Mail) bliesen in ähnliche Hörner. Otto verschreckte vor allem die Grafik, Benedict hatte sich an unserer spielbaren



Demo versucht und verstand die Steuerung trotz großer Erfahrung mit anderen Managern nicht. Beide warten sehnsüchtig auf »Hattrick Wins« oder »Anstoss 3«, Serien, die sie kennen, schätzen und neuen Namen vorziehen. Das gilt auch für Stefan Frank (E-Mail), der sich an Anstoss 2 gewöhnt hat und den neuen Ideen von Kurt überhaupt nichts abgewinnen kann. **(uh)**

Kurt - Steckbrief

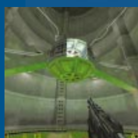
Hersteller:	Heart-Line/Koch Media
Genre:	Wirtschaftssimulation
Test in Ausgabe:	3/99

Gesamtwertung:



81

SPIELE-CHARTS



LESER TOP 20 PC Player

1	(1)	**Half-Life (deutsch)** Sierra/Havas Interactive
2	(3)	**Baldur's Gate** Interplay
3	(2)	**Die Siedler 3** Blue Byte
4	(4)	**Dark Project: Der Meisterdieb** Eidos
5	(10)	**Diablo** Sierra/Havas Interactive
6	(–)	**Unreal** GTInteractive
7	(17)	**Need for Speed 3** Electronic Arts
8	(8)	**Alpha Centauri** Firaxis/Electronic Arts
9	(11)	**Starcraft** Sierra/Havas Interactive
NEU 10	(NEU)	**Jagged Alliance 2** Topware Interactive
11	(14)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
12	(6)	**Commandos** Eidos
13	(16)	**X-Wing Alliance** LucasArts/THQ
14	(19)	**Civilization Call to Power** Activision
15	(5)	**FIFA 99** EA Sports
16	(20)	**Fallout 2** Interplay
17	(13)	**Anno 1602** Sunflowers
18	(12)	**Age of Empires** Microsoft
19	(9)	**Falcon 4.0** Microprose/Hasbro
20	(23)	**SimCity 3000** Electronic Arts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Mai 1999



VERKAUFS-CHARTS

1	(1)	**Jagged Alliance 2** Topware Interactive
2	(6)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
NEU 3	(NEU)	**Die Völker** JoWood/Infogrames
4	(2)	**Civilization Call to Power** Activision
5	(7)	**Die Siedler 3** Blue Byte
NEU 6	(NEU)	**Official Formula One Racing** Lankhor/Eidos
NEU 7	(NEU)	**Wet Attack** CDV
8	(4)	**Commandos: Im Auftrag der Ehre** Eidos
9	(3)	**X-Wing Alliance** LucasArts/THQ
10	(8)	**SimCity 3000** Electronic Arts
11	(5)	**You Don't Know Jack 2** Take 2
NEU 12	(NEU)	**Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung** LucasArts/THQ
13	(9)	**Age of Empires – Gold** Microsoft
14	(11)	**Anno 1602** Sunflowers
15	(10)	**Alpha Centauri** Electronic Arts
NEU 16	(NEU)	**Command & Conquer 2 Megabox** Westwood/Electronic Arts
17	(12)	**Baldur's Gate** Interplay
NEU 18	(NEU)	**Sports Car GT** Westwood/Electronic Arts
19	(20)	**Half-Life (deutsch)** Sierra/Havas Interactive
20	(17)	**Silver** Infogrames

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Mai 1999.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



USA-CHARTS

1	(NEU)	**Star Wars Episode 1: The Phantom Menace** LucasArts/THQ
2	(NEU)	**Star Wars Episode 1: Racer** LucasArts/THQ
3	(5)	**SimCity 3000** Electronic Arts
4	(4)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
5	(2)	**Civilization Call to Power** Activision
6	(NEU)	**Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast** Interplay
7	(NEU)	**A Bug's Life: Active Play** Disney Interactive
8	(3)	**Cabela's Big Game Hunter 2** Activision
9	(–)	**Microsoft Flight Simulator** Microsoft
10	(NEU)	**Hyole Casino** Sierra/Havas Interactive

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Mai 1999.



ENGLAND-CHARTS

1	(NEU)	**Star Trek: Birth of the Federation** Microprose/Hasbro
2	(1)	**Championship Manager 3** Eidos
3	(NEU)	**Official Formula One Racing** Lankhaor/Eidos
4	(4)	**Rollercoaster Tycoon** Microprose/Hasbro
5	(NEU)	**Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast** Interplay
6	(9)	**Indiziertes Spiel** Sierra/Havas Interactive
7	(3)	**Civilization Call to Power** Activision
8	(2)	**X-Wing Alliance** LucasArts/THQ
9	(NEU)	**World Cup Cricket** EA Sports
10	(8)	**SimCity 3000** Electronic Arts

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Mai 1999

GEWINNER



Der Preis diesmal von Microprose:

5 Rollercoaster Tycoon

Gewinner:
Michae Dieterle, Horn
Heidi Gnirk, Reetzerhütten
Stephan Hemming, Ladenburg
Martin Kronner, Holnstein
Matthias Markl, Bad Aibling

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 29
Geburtsort: Essen
Filmtip: Analyze this

So ein Mist: Nun habe ich Episode One gesehen, darf aber den Repressalien androhenden Kollegen nichts darüber erzählen. Und noch ein Vierteljahr warten, bevor der Film auch in Deutschland anläuft ... grummel.
Fast – so gestehe ich – wäre ich schwach geworden und hätte mich mit den coolen, sprechenden Action-Figuren ausgerüstet ... aber das läßt sich ja jederzeit per Internet nachholen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Final Fantasy 7
- Star Wars Episode One: Die dunkle Bedrohung
- Star Wars Episode One: Racer

Zur Zeit in meinem CD-Player:
dc talk: Supernatural

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
EDGE 72

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 38
Geburtsort: Singen
Filmtip: Seinfeld

Während vernünftige Menschen bei jeder Hitzewelle zum Freibad eilen, vergeude ich meine Freizeit momentan damit, ein Schnittstellen-Dilemma am Privat-PC zu beheben. Besonders ärgerlich, wenn das Problem nach mehrtägiger Plackerei nicht mal ansatzweise gelöst wurde und man letztlich sogar froh sein kann, wenn die %&?"_ Mühle überhaupt noch anspringt – so was schimpft sich dann wohl die neue Bescheidenheit.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Alpha Centauri
- NHL 99
- Heroes of Might and Magic 3

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Pearl Jam: Live on two legs

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
David Farland: Die Herren der Runen

Henrik Fisch



Kürzel: hf
Alter: 34
Geburtsort: Hamburg
Filmtip: Lost Highway

Zwei Dinge, auf die man sich einläßt, wenn man sich das Meisterwerk »Lost Highway« von David Lynch anschaut: Hahnebüchne, unheimliche, düstere Verstrickungen und eine intensive Atmosphäre. Man sollte es sich abschminken, im Film nach einer logisch verknüpften Handlung zu suchen. Einfach zurücklehnen, eine guten Whiskey schlürfen und genießen! Genau! Gute Idee eigentlich!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Descent 3
- Hexen 2 – Expansion Pack
- Super-Nintendo-Emulator

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Pete Namlook: 4Voice 2

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Ken Follett: Der dritte Zwilling

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 31
Geburtsort: Essen
Filmtip: The Matrix

Zwei Sachen heute. Zum einen: Es war mir doch sonnenklar, daß alle Terry-Pratchett-Fans (mit zwei T!) mir meine Meinung zu Discworld Noir in der 7/99 ankreiden würden. Ein wenig Polarisierung bringt doch erst Würze ins Leben. Zum anderen: Wieder einmal lerne ich die Welt durch Computerspiele besser verstehen. Diesmal die NBA – vom Basketballmuffel bin ich zum Indiana-Pacers-Fan geworden.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- NBA Live 99
- Final Fantasy 7
- Jagged Alliance 2

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Nastasee: Ule Tide

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
William Faulkner: Satoris

Jochen Rist



Kürzel: jr
Alter: 23
Geburtsort: Ravensburg
Filmtip: The Matrix

Sylvester Stallone, der dafür bekannt ist, sämtlichen Projektilen auszuweichen, dabei eine ganze Armee in den Boden stampft, und sich dann als Held des Tages feiern läßt, geht im Streifen Copland einen gänzlich anderen Weg. Hier spielt er gekonnt einen verschlafenen Dumpfbacken-Sheriff, der allmählich hinter die Machenschaften bestechlicher New-Yorker Cops steigt. Anschauen lohnt sich !

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Quake 3 Arena Test
- Mechwarrior 3
- Descent 3

DVD-Scheibe des Monats:
South Park Volume 1

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Tim Jackson: Inside Intel

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 29
Geburtsort: Hagen/NRW
Filmtip: Alles von James Cameron

Vier Wochen Urlaub – endlich kann ich mal die ganzen liegengebliebenen Computerspiele zocken, die alle seit Weihnachten nach meiner Aufmerksamkeit schreien. Oder lege ich mich doch in die Sonne? Jedenfalls bereitet es mir am meisten Vergnügen, die neidischen Gesichter der Kollegen zu sehen. Allein dafür würde es sich lohnen, zwischendurch in der Redaktion vorbeizuschauen. Schadenfreude? Ich doch nicht ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Mechwarrior 3
- Quake 3 Arena Test
- F-22 Lightning 3

Zur Zeit in meinem CD-Player:
The Corrs: Talk on Corners

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Perry-Rhodan-Band 866/867

Stefan Seidel



Kürzel: st
Alter: 28
Geburtsort: Bad Berleburg
Filmtip: Verrückt nach Dir

Auch ein Redakteur benötigt ab und zu mal ein wenig Frischluft und Sonnenschein. Eine schöne Kajaktour ermöglichte dies letzten Monat. Vier Tage ohne obskure Fehlermeldungen und Abstürze; statt dessen erst Regen satt, dann für heftigen Sonnenbrand sorgende Hitze, Ameisenhorden, die durch die Zelte wanderten, und als Krönung einen abgebrochenen Backenzahn. Ist das Leben nicht wundervoll?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Star Wars Episode One: Racer
- Cybermercs
- Diablo

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Reinhard Mey: Flaschenpost

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Der abgebrochene Rest des Zahnes, Sonnenbrandsalbe.

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 31
Geburtsort: Duisburg
Filmtip: Lars von Trier: Europa

Auch wenn meine Kollegen mich für pervers halten: Ich liebe Lakritzeis. Früher habe ich mich bei einem Cafe am Alten Markt in Köln eingedeckt, doch in München suche ich noch. Wer einen Tip hat – tw@pcplayer.de. (E-Mail) Eis konnte ich auch beim Italienurlaub genießen - heimlich mit der Ortsschönheit, deren Freund nicht nur Bürgermeisterkandidat ist, sondern zudem sehr eifersüchtig sein kann.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Mechwarrior 3
- Die Völker
- Discworld Noir

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Lassie Singers: Time to say Tschüss

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Niall Ferguson: Der falsche Krieg



Martin Schnelle

start Kauf sie alle!

»Best Buy« aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- **Action:** Descent 3 (Interplay) Test in PC Player 8/99
- **Action-Adventure:** Outcast (Infogrames) Test in PC Player 8/99
- **Adventure:** Grim Fandango (LucasArts) Test in PC Player 1/99
- **Rennspiel:** Need for Speed – Brennender Asphalt (Electronic Arts) Test in PC Player 8/99
- **Rollenspiel:** Baldur's Gate (Interplay) Test in PC Player 2/99
- **Simulation:** Falcon 4.0 (Microprose) Test in PC Player 2/99
- **Sport:** FIFA 99 (EA Sports) Test in PC Player 1/99
- **Strategie (Echtzeit):** Dungeon Keeper 2 (Bullfrog) Test in PC Player 8/99
- **Strategie (Runden):** Alpha Centauri (Firaxis) Test in PC Player 3/99
- **Weltraumaction :** X-Wing Alliance (LucasArts) Test in PC Player 5/99
- **Wirtschaft und Aufbau:** Die Siedler 3 (Blue Byte) Test in PC Player 1/99

Auf meiner Reise nach Los Angeles zur E3 1999 fiel mir vor allem eins auf: Kein Geschäft, in dem nicht Hunderte »Star Wars: Episode 1«-Produkte angeboten wurden. Neben Figuren und Raumschiffmodellen bevölkern Sammlerobjekte wie per Zündsatz abschießbare R2-D2s den Einzelhandel können Sie gummibetriebene Naboo-Fighter kaufen. Der Roman zum Film ist mit verschiedenen Titelmotiven erhältlich, ebenso Fernsehzeitschriften(!) – frei nach dem Motto: Kauft sie alle! Auch hierzulande werden mittlerweile die ersten Fanartikel gesichtet: Grausiges Kunstspeiseeis in Form von Raumschiffen materialisiert in den Tiefkühltruhen der Supermärkte, und die Spielzeugläden räumen tonnenweise Quengelware in ihre Regale.



Angesichts eines derartigen Lizenzierung-Hypes wundert es einen gar nicht mehr, daß auch Spielehersteller diese Möglichkeit des zusätzlichen Gewinns nutzen. Die US-Box von »Star Wars Episode 1: Racer« existiert in zwei unterschiedlichen Versionen, die, nebeneinander gehalten, ein zusammenhängendes Motiv ergeben – frei nach dem Motto: Kauft sie alle!

Blizzard hat ebenfalls diese Methode entdeckt und brachte »Starcraft« mit drei differierenden Coverbildern heraus; außerdem wurden Lizenzverträge über Spielzeugfiguren, Brettspiele und Romane abgeschlossen. Die Merchandising-Welle schwappt immer höher.

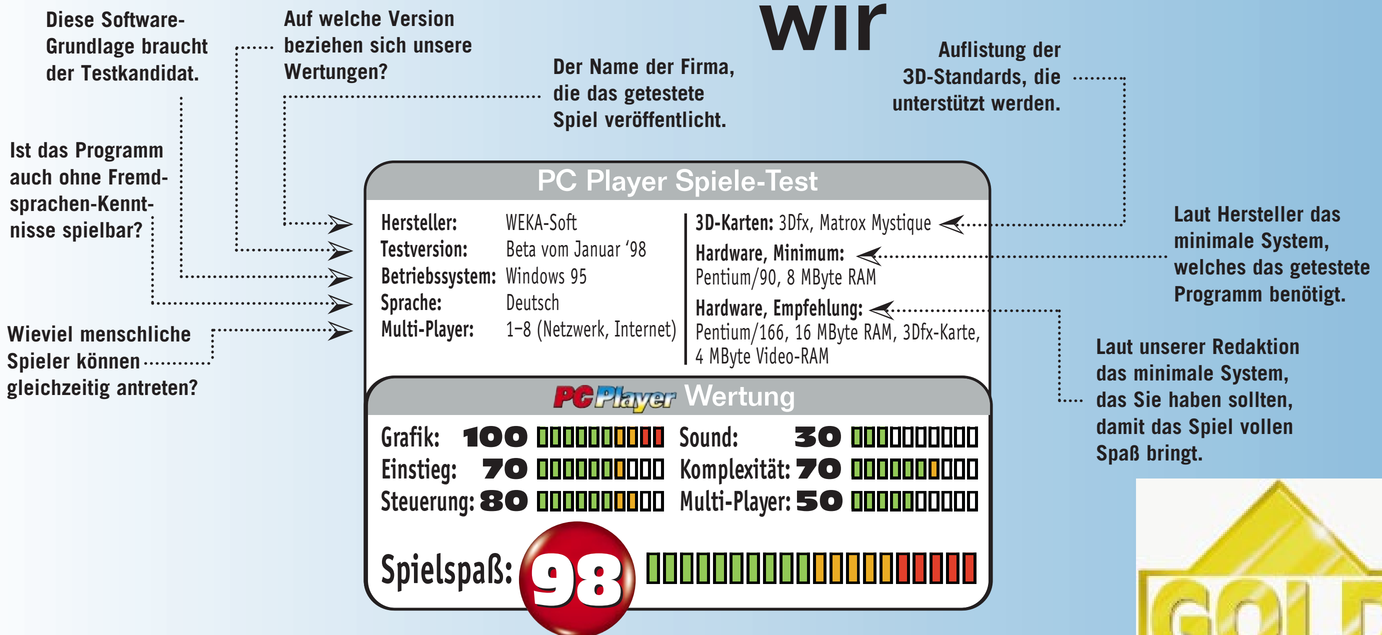
Gegen all das habe ich eigentlich nichts einzuwenden – erwachsene Menschen können für sich selbst entscheiden, was sie kaufen wollen, und Kinder werden hoffentlich von ihren Eltern ebenfalls dazu erzogen. Meine Befürchtung ist aber, daß in nicht allzu ferner Zukunft vor lauter Absprachen mit Limonadenherstellern und Designern hipper Freizeitkleidung das Spiel aus den Augen verloren wird. Viele Köche verderben den Brei – und wenn sich in die Gestaltung eines Computerspiels so viele Produzenten, Marketing-Profis und Aktienbesitzer einmischen wie bei einer Teenager-Fernsehserie, mutiert der Spieleprogrammierer irgendwann zu einem von allen Seiten gegängelten rechtlosen Stiefkind – auch so entstehen kreative Blockaden.

Ihr

Martin Schnelle

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so lecker-leicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS

Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie die alljährliche Steuererklärung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um ihn möglichst gut mit dem von anderen Spielen vergleichen zu können. Den Gold-Player vergeben wir ab 85 »Spielspaß«-Punkten, den heiß begehrten Platin Player gibt's erst ab einer 90er-Note. Der Feinschliff (»72, 73 oder gar 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam absegnen.



DIE DREI GEBOTE

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten lieber auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.



Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

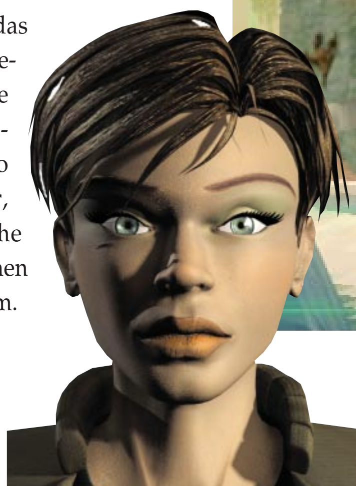
Outcast

Wer hätte das gedacht. Da erscheint doch tatsächlich noch ein 3D-Action-Adventure, das den derzeitigen Trend zur 3D-Karte schlichtweg ignoriert und trotzdem keinen Vergleich mit seinen Genre-Konkurrenten zu fürchten braucht.



Typisch für Outcast sind die vielen stimmungsvollen Spiegelungseffekte, die durch die Sonne, Explosionen und Schüsse erzeugt werden.

Vielleicht sollte man ja auch sagen, endlich erscheint mal wieder ein 3D-Action-Adventure, das auch ohne 3D-Kartenzauber auskommt. Denn bei aller Freude über deren grafische Möglichkeiten sorgen sie doch für eine gewisse optische Vereinheitlichung, dies gilt gleichermaßen für Simulationen, Rollenspiele und Action-Adventures. Solche Sorgen sind »Outcast« vollkommen fremd. Der Einsatz von Voxeltechnik und Lense-flare-Effekten führt zu einer sehr stimmungsvollen, warmen Präsentation. Auf akustischer Seite fiedelt das Moskauer Symphonieorchester situationsabhängige Filmmusik von Spielbergschem Format. Bei einem so illustren Rahmen ist klar, daß auch die futuristische Hintergrundgeschichte einen mystischen Hauch abbekam.



Kleine Ursache, große Wirkung

Der zufolge startet die Menschheit im Jahre 2007 eine Sonde, die im Weltall ein Schwarzes Loch erzeugt, das nun die Erde zu verschlingen droht. Sie übernehmen den US-Marine-Haudegen Cutter Slade. Als Mitglied eines vierköpfigen wissenschaftlichen Teams sollen Sie die Sonde reparieren und so das Schwarze Loch versiegeln. Die Sonde hat zu allem Überfluß auch noch ein Portal zu der Parallelwelt Adelpha geöffnet, und genau dort beginnen Sie Ihren Reparatureinsatz. Allerdings läuft wohl während der Reise einiges schief, denn bereits im Vorspann findet sich der verwirrte Cutter Slade unversehens in einer Eingeborenenhütte wieder. Von seinen drei Kollegen fehlt jede Spur, selbiges gilt auch für den Großteil seiner Ausrüstung. Statt dessen tituliert ihn ein freundlicher und menschenähnlicher Eingeborener gleich mal mit dem Namen Ulukai, was auf Adelpha soviel bedeutet wie der seit langem prophezeite Heilsbringer. Die Talaner, wie sich die Einheimischen nennen, werden nämlich von einem Tyrannen namens Fae Rhan unterjocht und zur Fronarbeit gezwungen. Flugs wird man sich handelseinig: Wenn Cutter den Tyrannen stürzt und fünf Objekte namens Mon ausfindig macht, wollen ihm die Talaner bei der Suche nach seinen drei Kollegen und seiner Ausrüstung helfen.



Bevor Sie diese Großtat in Angriff nehmen, müssen Sie aber erst ein Trainingsprogramm absolvieren, in dem Sie mit den Fähigkeiten von Cutter Slade Bekanntschaft machen. Er gehorcht idealerweise einer Kombination aus Maus- und Tastaturbefehlen. Das Bild selber läßt sich von einer weit entfernten Dritten-Person-Perspektive bis hin zur Ich-Ansicht mehrstufig zoomen. Cutter beherrscht die üblichen Bewegungsmodi à la gehen, rennen, springen, klettern, schwimmen, tauchen und

Fakten – Outcast

- ➡ Nichtlinearer Handlungsverlauf
- ➡ Sechs Welten
- ➡ Zahllose Aufträge
- ➡ Sechs aufrüstbare Handwaffen
- ➡ Reichlich Action
- ➡ Viele Gespräche
- ➡ Wenig Rätsel
- ➡ Situationsabhängige Orchestermusik





Während der unzähligen Gespräche lassen sich Textzeilen einblenden und per Mausklick überspringen.

boxen. Darüber hinaus kann er auf den pferdeähnlichen Twon-Ha reiten und auch mit einem Boot umgehen.

Leistung und Gegenleistung

Auf Ihrer Reise werden Sie mit vielen Talanern unzählige Gespräche führen, die automatisch in Stichpunkten mitprotokolliert werden. Bei sämtlichen Plaudereien ertönt durchgehende Sprachausgabe unter wahlweiser Hinzuziehung von Textzeilen, die sich per Mausklick abkürzen lassen. Wann immer Sie von einem Talaner eine Auskunft oder einen Gegenstand benötigen, wird dieser Ihnen als Gegenleistung entweder Geld abknöpfen oder eine Mission aufhalsen. Nach und nach sammeln sich dadurch zahllose Aufträge in Ihrem Logbuch an wie etwa eine Familienzusammenführung, der Aufbau eines Waffenembargos, ein Botengang, eine Tierjagd oder das Retten eines Verschütteten. Viele dieser Aufträge beginnen recht überschaubar, ziehen aber einen unvorhersehbaren Rattenschwanz an Unter- und Nebenmissionen nach sich. Echte Rätsel wie beispielsweise das Auffinden eines Schlüssels bilden die Ausnahme, und auch Hüpfelemente, etwa der Sprung über bewegliche Lavafelsen, findet man eher selten. In aller Regel lösen Sie Ihre Aufgaben mit viel Laufarbeit, einer geschmeidigen Zunge und Ihrer Wumme. Allerdings gilt fast immer die Devise: Alles kann, nichts muß. Will sagen, nur wenige dieser Aufträge müssen Sie wirklich annehmen und erfüllen. Sie verbessern damit jedoch Ihren Ruf bei den Talanern und erhalten dafür im Gegenzug Geld, Gegenstände und Ratschläge.



Der Ritt auf einem Twon-Ha sieht zwar hübsch aus, ist aber in der spielerischen Praxis nur im Ausnahmefall notwendig.

Fast schon ein Rollenspiel

Diese erstaunliche Handlungsfreiheit ist der gravierendste Unterschied zwischen Outcast und seinen Genre-Konkurrenten. Während Sie bei »King's Quest 8« oder »Tomb Raider 3« stets hauteng an einem roten Erzählfaden entlanghangeln, agieren Sie in Outcast so frei wie in einem Rollenspiel Marke »Ultima«. Jeder Bewohner Adelphas geht seiner Beschäftigung nach, hat seine eigenen Sorgen und reagiert individuell auf Ihre Taten oder Untaten. So ist es durch-



So nahe sollte man die Soldaten besser gar nicht an sich ranlassen, denn die Waffen kommen am besten aus der Distanz oder Halbdistanz zum Einsatz.

Die Technik und der Rechner

Mit dem Verzicht auf die Unterstützung von 3D-Karten wollte sich Infogrames eigentlich die bereits geplante PlayStation-Konvertierung erleichtern. Nun braucht aber die statt dessen eingesetzte Voxeltechnik einen sehr leistungsfähigen Rechner, damit das Geschehen nicht zur Diashow mutiert. Aus diesem Grund wird es wohl doch nichts mit der PlayStation-Version, denn schon auf dem PC sind die Hardwareanforderungen enorm. So müssen Sie auf einem Pentium/200MMX etliche Details ausschalten und zur mittleren der drei Auflösungen (320 x 240, 400 x 300, 512 x 384) greifen, um einen einigermaßen flüssigen Betrieb zu erhalten.



In der minimalen Detailstufe gehen fast sämtliche Konturen flöten. (320x240)



Auch in der mittleren Detailstufe ist das Geschehen noch etwas unansehnlich. (400x300)



Der Ideal-Rechner für die höchste Detailstufe besteht aus einem PentiumII/400. (512x384)



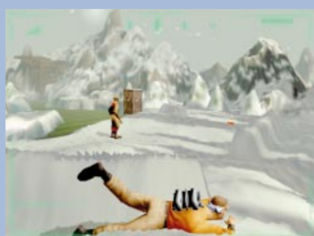
Unter Wasser liegt ein Teil der verlorengegangenen Ausrüstung. Bei Tauchaktionen sollten Sie stets auf den oben rechts prangenden Sauerstoffvorrat achten.



aus möglich – wenn auch weitaus schwieriger – sich mit einem Großteil der Bevölkerung anzulegen und dennoch das Endziel zu erreichen.
Diplomatische Naturen haben es natürlich wesentlich leichter, denn auf Adelpha werden Sie ohnehin genug Feinde haben. Damit sind nicht die gefährlichen Spinnen, Wildhunde, Kampfvögel und Wassermonster gemeint, selbst Abgründe, Lavaflüsse, Fallen und dergleichen nimmt man gerne in Kauf. Die vielen Soldaten Fae Rhans jedoch, die meistens zu mehreren durch das Land patrouillieren, sind eine echte Plage, denn sie haben nur eines im Sinn: Cutter das Lebenslicht auszublasen. Dieser besitzt von Anfang an eine Pistole, später kommen noch fünf weitere Wummen hinzu, darunter ein MG, Flam-

Die sechs Welten

Der Planet Adelpha besteht aus insgesamt sechs optisch und kulturell sehr unterschiedlichen Welten, die durch Teleportations-Tore bereist werden. Gerade diese Tore erfreuen sich einer besonders intensiven Bewachung durch Soldaten, aus diesem Grund besuchen Sie etwa die Wasser- und die Waldwelt erst relativ spät.



Das Spiel beginnt in der kleinen Schneewelt Ranzaar, die eigentlich nur die Funktion einer Trainingsarena hat. Dort müssen Sie sich erst mal in vier Bewegungs- und Schußtests bewähren, um die Erlaubnis zu erhalten, sich in die anderen Welten zu begeben.



In der dünn besiedelten und mythenreichen Waldwelt Okaar stoßen Sie auf den wilden Eingeborenenstamm der Oogoobar, die von der Jagd auf die Reittiere Twon-Ha leben. In den Wäldern droht Gefahr von reißenden Flüssen, Fallen, wilden Tieren und Kasernen.



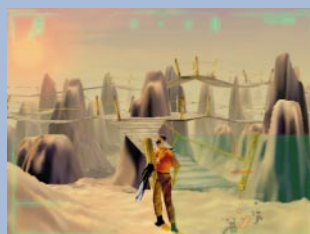
Als zweites besuchen Sie die riesige Tempelwelt Shamazaar. Die besteht aus mehreren gut bewachten Tempelanlagen, einem Eingeborenendorf sowie vor allem (zu 80 Prozent) aus sumpfigen Getreidefeldern, auf denen sich die versklavte Bevölkerung abrackert.



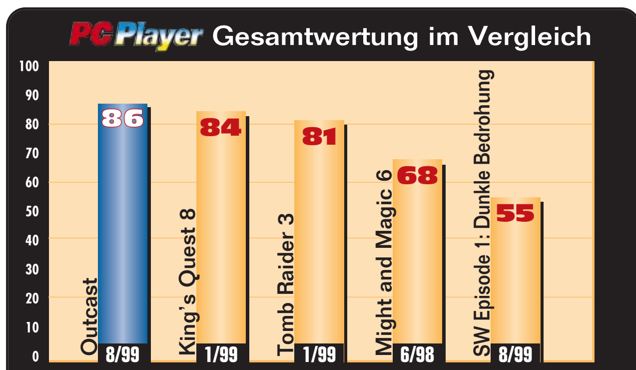
Okasankaar besteht vornehmlich aus Wasser, demzufolge trifft man hier auf viele Fischer und kann auch mit deren Booten fahren. Hierhin sollten Sie sich nicht zu früh wagen, denn es wimmelt nur so vor Kasernen und sehr gut bewaffneten feindlichen Soldaten.



Das wüstenartige Talanzaar besteht praktisch nur aus der Hauptstadt Okriana. Auf deren Märkten erhalten Sie für Geld, gute Worte und noch bessere Taten alles, was Ihr Heldenherz begehrt. In der Stadtmitte thront die schwer bewachte Hauptfestung des Tyrannen.



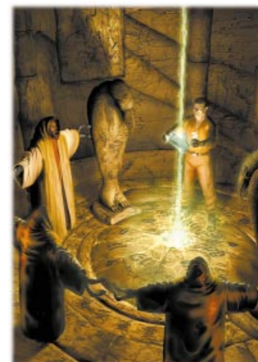
In der Bergwelt Motazaar gibt es nicht nur mehrere Festungen und ein Eingeborenendorf, sondern vor allem die Gelegenheit, den Waffennachschub des Tyrannen nachhaltig zu sabotieren. In dem verschachtelten Gebirge erweisen sich Teleporter als besonders nützlich.



Mit seiner immensen Handlungsfreiheit ist das atmosphärische Outcast derzeit erste Wahl, King's Quest 8 bietet zwar mehr Rätsel, ist aber spiel- und storytechnisch etwas biederer. Das hüpfintensive Tomb Raider 3 lebt natürlich vor allem von der immensen Popularität seiner Hauptdarstellerin. Might and Magic 6 weist eine ähnlich verwirrende Questdichte wie Outcast auf, krankt aber an einer arg grobkrümeligen Optik. Das maue Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung verläßt sich allzusehr auf seine starke Lizenz und ist ansonsten kaum der Rede wert.



Auftrag erledigt: Durch die Brückensprengung mit einer Prise Dynamit steigert Cutter Slade sein Ansehen bei der Bevölkerung.



men- und Granatwerfer sowie ein Betäubungsgewehr. Diese Waffen lassen sich durch erwerbbare Upgrades mit weiteren Schußmodi versehen. Mit letzteren steigern Sie zum Beispiel die Feuerquote, die Durchschlagskraft, oder Sie erhalten ein größeres Magazin. Munition gibt es ebenfalls reichlich, Sie müssen nur die allerorten nachwachsenden Mineralien und Muscheln einsammeln, ein befreundeter Dorfschmied verwandelt diese dann in Patronen. Von Händlern kaufen Sie Munition, Waffen und Teile Ihrer verlorenen Ausrüstung, die nötige Kohle schnappen Sie sich aus Truhen und Vasen sowie durch Plünderung der gemeuchelten Soldaten. Darüber hinaus findet sich ab und an mal Dynamit oder Spezialgerät wie die transportablen und beliebig oft einsetzbaren Teleporter. Diese werden einfach am Boden abgelegt, daraufhin können Sie sich innerhalb einer Welt (siehe Extrakasten) jederzeit dorthin zurückversetzen lassen. Nützlich ist auch ein Gerät, das zeitweilig unsichtbar macht, oder eines, das für kurze Zeit einen Doppelgänger von Cutter erzeugt. Nicht zu vergessen das Röntgen-Fernglas, mit dem Sie sogar Feinde erspähen, die sich hinter Mauern oder Felsen verbergen.



Solch unschöne Clippingfehler wie hier der halb in der Wand stehende Cutter gibt es leider zuhauf.

Revolverhelden

Aufgrund der begrenzten Munitionsvorräte und der erheblichen Gegnerintelligenz werden Sie mit blindwütigem Schießen nicht sehr weit kommen. Der Feind agiert stets flink und taktisch klug, merkt etwa, wenn er ins Visier genommen wird und springt dann in Deckung, um lauthals Verstärkung herbeizutrompeten. Außerdem sind in aller Regel mehrere Treffer nötig, um einen Gegner niederzustrecken. Und das kann dauern, denn um nachzuladen und den langsam heranrauschenden Lasergeschossen auszuweichen, müssen Sie selber oftmals Deckung suchen. Ihr größter Vorteil ist die Zielgenauigkeit Ihrer Waffen. So haben die Pistolen eine Laserzielvorrichtung, die mit einem roten Punkt anzeigt, wohin Ihr Schuß gehen wird. Nach dem Gefecht heilen Sie Ihre Verletzungen durch Heilkoffer oder begeben sich zu einem Heiler. Im Gegensatz zu den real existierenden Ärzten kuriert der Sie nämlich für einen warmen Händedruck. **(md)**



Die Pistolen verfügen über einen Laserzielstrahl, dadurch lassen sich Fehlschüsse weitgehend vermeiden.



Die Luftwaffe greift an: Diese liederlichen Vögel lassen Felsbrocken auf den Helden niederregnen. Unverzichtbar: Die rechts unten prangende, stufenlos zoombare Übersichtskarte.

Outcast

Hersteller:	Infogrames	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom Juni '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	PentiumII/400, 64 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	–		

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	90
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	–

Spielspaß: 86

Meinungen zu Outcast

Manfred Duy ★★★★★

+ Einzigartige virtuelle Welt
+ Spannende Kämpfe
+ Große Handlungsfreiheit
+ Situationsabhängige Akustik
+ Prima bedienbar

Bei näherer Betrachtung zeigt Outcast etliche kleine Schwächen. Störend wirken etwa die vielen Clippingfehler, des öfteren steht der Held anscheinend mitten in einer Wand. Die Lichteffekte und Landschaften imponieren, aus nächster Nähe krümeln die Objekte jedoch arg auf. Auch ließe sich über die unsortierte Quest-Sintflut mäkeln, wodurch Outcast in die Nähe eines Rollenspiels rückt – eines vorzüglichen Rollenspiels allerdings, denn die gebotene Handlungsfreiheit ist schon sehr motivierend. So bieten sich für jede Situation mehrere Lösungswege an, es macht aber auch Spaß, ein Weilchen einfach nur durch die tollen Landschaften zu wandern und Soldaten einzusargen.

»Knisternde Spannungsmomente auf sehr hohem Niveau«



Sehr überzeugend waren nämlich die taktischen Kämpfe und verbunden damit die ausgefeilte künstliche Intelligenz. Wenn man etwa in einem Gebäude ist und eine Patrouille spaziert vorbei, könnten die Burschen durchaus auf die spontane Idee kommen, plötzlich das Haus zu durchsuchen. Zusammen mit der situationsabhängigen Orchestermusik ergeben sich so knisternde Spannungsmomente auf sehr hohem Niveau.
Da verschmerzt man auch, daß viele der Wunderwaffen selten oder nie benötigt werden und selbiges auch für den Ritt auf einem Twong-Ha gilt – denn schön anzuschauen ist beides allemal, und schließlich spielt das Auge mit.

− Clippingfehler
− Im Nahbereich etwas grobpixelig
− Gewöhnungsbedürftige Begriffswelt

Udo Hoffmann ★★★★★

+ Erzähldichte à la Tolkien
+ Grandiose Musik
+ Individuelle Grafik
+ Echte, lebendige Welt

Damals, es war die Ära von Ultima 7, zog ich wochenlang durch Britannia, machte mir einen dicken Ordner mit Gesprächsnotizen und war selig. Was andere als unübersichtlichen, uninteressanten Wirrwarr bezeichneten, war für mich der fleischgewordene, lebendige Phantasieroman. Abends im Schein der Leselampe noch ein wenig in den Unterlagen zu schmökern rundete das Vergnügen ab.
Derlei Erfahrungen erwarten mich nun wieder – und dabei ist Ultima 9 noch gar nicht erschienen. Was aber ein kleines belgisches Entwicklerteam mit Outcast auf die Beine gestellt hat, muß sowohl in puncto Atmosphäre wie Komplexität den Vergleich nicht scheuen.

»Wie ein Traum von einer anderen Welt«

Sanft werde ich von schwermütigem, leicht pompösem Orchesterklang umfächelt, der mir noch tagelang im Ohr hängt. Unentwegt treffe ich auf ausgearbeitete Personen, die ihrem Tagwerk nachgehen, Mittagspause machen oder schlafen. Manche sind dumm, andere schwatzhaft, keiner eine seelenlose Figur. Wenn Ihre Konzentrationsspanne nicht weiter reicht als bis zum nächsten Gegner, ist Outcast nicht das richtige Spiel für Sie. Die schrankenlose Bewegung und die Fülle der Aufgaben überdecken den roten Faden der Erzählung bisweilen völlig. Für andere aber ist es wie ein tiefer Traum von einer anderen Welt, wie er am PC selten besser geträumt wurde.

− Bisweilen schon fast zu komplex
− Hohe Hardwareanforderungen

Roland Austinat ★★★★

+ Große Handlungsfreiheit
+ Epische Geschichte
+ Einblendbare, zoombare Karte

Jetzt weiß ich endlich, warum mir Outcast bei Preview-Vorführungen und Messebesuchen immer einen Tick zu wirr und öde vorkam: Das Ding ist so groß und umfangreich, daß man in einer Stunde oder weniger unmöglich alle Ideen und Konzepte mitbekommt. Etwa der gleiche Effekt, als wenn Sie den Herrn der Ringe nach zehn Seiten aus der Buchmitte beurteilen müßten.
Besonders gut gefällt mir die Offenheit von Adelpha. Ich muß nicht auf irgendwelchen festen Pfaden umhertappen, sondern kann mir aussuchen, wie ich beispielsweise von A nach B gelange. Reite ich, gehe ich gefährlich nah an den feindlichen Soldaten entlang, oder tauche ich in einem Reisfeld für die Verfolger unsichtbar unter? So treten die Action-Elemente in den Hintergrund und offenbaren einen leckeren Rollenspiel-Adventure-Mix. Unangenehm stößt mir Outcasts gieriger Hardware-Hunger auf: Die Macintosh-Auflösung 512 mal 384 Pixel lahmt unterhalb eines PentiumII/400 ganz gewaltig – muß das wirklich sein? Dennoch: Outcast ist für mich die Überraschung des Monats.

»Überraschung des Monats«

− Happige CPU-Anforderungen
− Teils ermüdende Gespräche
− Geringe Rätseldichte

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Dungeon Keeper 2

Originelle Ideen sind rar – daher erlebt auch der einst vielgerühmte »Dungeon Keeper« einen zweiten Frühling in Gestalt einer schaurig ähnlichen Fortsetzung.



Ein heißer Kampf aus der Perspektive eines Monsters. (Direct3D)

Ein ungeschriebenes Gesetz der Unterhaltungsindustrie lautet: Ist ein Film/Buch/Computerspiel halbwegs erfolgreich, läßt der zweite Teil nicht lange auf sich warten. Daher war es wohl nur eine Frage der Zeit, bis »Dungeon Keeper 2« erscheinen mußte. Wie bei Fortsetzungen üblich, wurde von den Entwicklern eifrig betont, es sei ein völlig neues Produkt. Doch tatsächlich erfolgten die spürbarsten Verbesserungen bei der 3D-Grafik, alles andere dürfte Dungeon-Keeper-Veteranen verteufelt bekannt vorkommen. Noch immer steht der Spieler auf der Seite des Bösen und versucht, die für ihn unerträglich edlen Helden aus ihren funkelnden Rüstungen zu prügeln. Zu diesem Zweck legen Sie einen unterirdischen Dungeon an und managen diesen umsichtig, denn nur dann bequemen sich genügend Monster zur Mitarbeit an Ihren finsteren Plänen. Ziel ist es, in 20 Leveln magische Steine zu erobern. Wichtigstes Element der von Ihnen verwalteten Unterwelt ist das sogenannte »Herz des Dungeons«, quasi Ihre Zentrale, in der anfangs auch die ersten Schätze eingelagert werden. Wird dieses Herz vom Gegner zerstört, so ist's vorbei mit den Träumen von Weltherrschaft und Versklavung aller Gutmenschen. Um es nicht soweit kommen zu lassen, sollte das Höhlensystem schnellstens erweitert werden. Mit der Maus markieren Sie die von Ihren Imp-Arbeitern auszuschachtenden Bereiche und legen dann anschließend fest, welche Funktionen den entstandenen Hohlräumen zugewiesen werden. Schließlich dürfen Sie zwar neue Imp-Malocher herbeizaubern, doch schlagkräftigere Verstärkung kommt nur dann durch die Portale angekrochen, wenn die Arbeitsbedingungen stimmen.



Die Missionen der Kampagne verzweigen an mehreren Stellen.



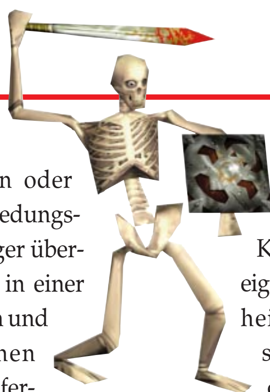
Angstfallen verschrecken die meisten Ungeheuer. (Direct3D)



Kellergeister

Nicht nur die feuerfesten Salamander bestehen auf den tarifvertraglich zugesicherten Privilegien wie geeignete Trainingsräume. Schurken lassen sich ohne Spielkasino erst gar nicht blicken, und Zauberer ignorieren alle Arbeitgeber ohne mindestens eine gutsortierte Bibliothek. Besonders wichtig sind ausreichend dimensionierte Schlafsäle sowie Hühnerfarmen, die von den Wesen beim kleinen Hunger zwischendurch aufgesucht werden. Skelette formen sich aus den Überresten der in Ihrem Gefängnis verhungerten Gegner, was in der Praxis als eine hübsche Quelle für zusätzlichen Kämpfernachwuchs genutzt werden sollte. Zudem gibt es Folterkammern, in denen sich aus Gefan-

❶ Zustand Dungeon-Herz
❷ Mana
❸ Zeit bis zum Zahltag
❹ Gold
❺ Portal
❻ Hühnerfarm
❼ Herz des Dungeons
❽ Verbliebene Zeit
❾ Karte
❿ Abfragezeiger
⓫ Verkaufen
⓬ Optionen
⓭ Karte zoomen
⓮ Menü Geschöpfe
⓯ Bauen
⓰ Zaubern
⓱ Werkstatt
⓲ Menü ausblenden
⓳ Missionsziel
⓴ Horny beschwören
㉑ Bauoptionen

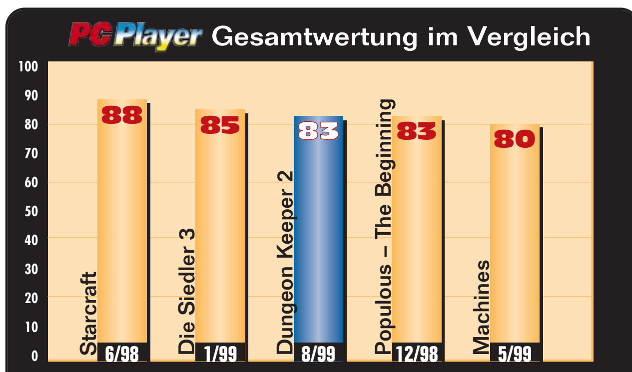


genen Informationen herauspressen lassen oder diese mit etwas Überredungskunst sogar in Ihr Lager überlaufen. Brücken sind in einer brennbaren hölzernen und in der lavatauglichen Variante aus Stein lieferbar und überspannen sonst unpassierbare Stellen. In der Schatzkammer lassen sich die aus dem Gestein gewonnenen Goldvorräte zwischenlagern, und der Friedhof verwandelt stinkende Leichname in blutgierige Vampire. Lahmen Untergebenen können Sie eine aufmunternde Backpfeife verpassen, was zwar die Motivation leicht erhöht, aber gleichzeitig der Gesundheit der Racker nicht besonders zuträglich ist.

Jede einzelne Kreatur hat eine eigene Zufriedenheit und stapft selbständig durch die Gänge, um ihre Bedürfnisse zu erfüllen. Sie können Stunden damit verbringen, den Monstern dabei zuzuschauen, wie sie im Spielkasino ihren Sold verprassen, sich zwischendurch ein Hühnchen genehmigen und schließlich erschöpft aufs Nachtlager sinken. Unzufriedene Wesen machen aus ihrem Herzen keine Mördergrube, sondern beschweren sich bitterlich, bevor sie endgültig abhauen. Stößt einer der Kämpfer auf einen gegnerischen Eindringling und fühlt sich diesem nicht unterlegen, so entbrennt ein harter, hübsch unfairer Kampf. Sie können eingreifen, indem Sie Blitze auf den Feind lenken oder Unterstützung aus anderen Teilen des Dungeons einsammeln und im umkämpften Areal absetzen. Die von Ihnen dort plazierten Geschöpfe benötigen zunächst einen Augenblick, um sich wieder aufzurappeln und stürmen dann im Idealfall auf den Opponenten zu. Als besonderer Bonus ist es ab und an möglich, Horny, den teuflischen Sensenmann, zu beschwören, der mit seinem Werkzeug reichlich Ernte



Im Trainingsraum verbessern die Geschöpfe ihre Fähigkeiten. (Direct3D)



Obwohl Starcraft ganz ohne grafische Mätzchen auskommt, ist es nach wie vor Spitzenreiter bei der Echtzeit-Strategie. Die Siedler 3 bestechen vor allem durch den Wusel- und Aufbaucharme, der bei Dungeon Keeper 2 etwas zu kurz kommt. Wer außergewöhnliche Spiele mag, sollte sich auch Populous – ebenfalls aus dem Hause Bullfrog – näher ansehen. Bei Machines darf der Spieler, wie ja auch bei Dungeon Keeper, in die Haut einer Einheit schlüpfen, doch ist das Szenario in einer SF-Welt angesiedelt.

unter den Gegnermassen einfährt.

Als gegnerabweisend bewähren sich auch etliche der in der Werkstatt herzustellenden Fallen: Selbstschußanlagen, Alarmmelder und rollende Felsen bilden zusammen mit anderen Nettigkeiten ein wahres Arsenal des Schreckens. Besonders effektiv sind die auch vom Gegner gerne eingesetzten Angstfallen, die beinahe alle sonst selbst die Umwelt terrorisierenden Zeitgenossen in hasenfüßige Sprintweltmeister verwandeln.

Mächtiges Mana

Wer dauerhaft Erfolg haben will, sollte den Dungeon klug verwalten, denn jede Bauaktivität kostet Gold, und jedes Monster möchte am Zahltag entlohnt werden. Neben dem Abbau von Goldadern hinterlassen oft die gemeuchelten Helden eine kleinere Summe, die einkassiert werden sollte, bevor sich die Erben melden.

Der zweite wichtige Rohstoff ist Mana, eine Art magische Energie, die nicht nur für die Erschaffung neuer Imps benötigt wird. Auch jeder der Zaubersprüche verbraucht eine gewisse Portion dieser sich je nach Zustand des Höhlenreiches regenerierenden Kraft. Beispielsweise lassen sich Verwundete heilen, nicht erkundete Areale betrachten oder zu schlagkräftige Ritter in wohlschmeckende Hühner verwandeln. Allerdings stehen anfangs nur wenige der Sprüche zur Verfügung – Magier müssen die restlichen Zauber erst erforschen. Daneben sind einige Monstergattungen serienmäßig mit individuellen übernatürlichen Fähigkeiten ausgerüstet, die vom Feuerball bis hin zur Beschwörung von frischen Skelettkämpfern oder der Erweckung von Toten reichen. Ein weiteres magisches Element ist die Fähigkeit, in die Haut eines Untergebenen zu schlüpfen und das Geschehen aus seiner Perspektive zu betrachten. Sie dürfen ein derart besessenes Geschöpf durch die Gegend steuern, Türschlösser aufknacken, Fallen entschärfen und sogar eigenhändig kämpfen. Dabei hängt der Erfolg von den Fähigkeiten des gewählten Lebewesens und dessen Gesundheit ab. Ein Dunkel-Elf kann aus der Entfernung Pfeile abschießen, während eine Feuerfliege gefährliche Lavaströme problemlos überwindet. Bei einigen Missionen ist es von immensem Vorteil, abschnittsweise aus diesem Blickwinkel heraus zu agieren, denn bestimmte Tätigkeiten lassen sich nur so ausführen.

Unter anderem dürfen Sie Mitstreiter anheuern, die Ihnen folgen und in der Schlacht hoffentlich an Ihrer Seite bleiben. Die ersten Level erleichtern durch ein integriertes Tutorial den Einstieg enorm; in späteren Einsätzen müssen Sie hingegen kräftig tüfteln, um das geeignete Vorgehen herauszufinden. Meist sind schon zahlreiche Räume vorhanden und müssen von Ihnen erstürmt oder freigeschaufelt werden. Lavaströme und undurchdringliches Felsgestein behindern die Expansion und machen eine sorgfältige Planung des weiteren Vorgehens unabdingbar. Hilfreich ist dabei die Übersichtskarte, die Ihnen einen Eindruck von der Ausdehnung Ihres Reiches verschafft. Ansonsten kommt trotz frei dreh- und zoombarer Spielfläche oft die Orientierung abhanden. Glücklicherweise läßt sich per Mausklick zum Dungeonherzen oder zu Scharmützeln springen.

Solospiele auf einigen vorgegebenen Karten sowie Internet- und Netzwerkpartien sind ebenfalls möglich. **(tw)**





Um das Gefängnis ist ein heißer Kampf entbrannt. (Direct3D)

Fakten

Dungeon Keeper 2

- ➡ Kampagne mit 20 Missionen
- ➡ Fünf Geheimlevel
- ➡ 19 Mehrspieler-Karten
- ➡ Frei rotierbares Gelände
- ➡ Monster-Perspektive wählbar
- ➡ 15 Monster mit unterschiedlichen Eigenschaften
- ➡ 16 unterschiedliche Räume

Dungeon Keeper 2

Hersteller:	Bullfrog/Electronic Arts
Testversion:	Beta vom Juni '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 83

Meinungen zu Dungeon Keeper 2

+ Zeitgemäße Grafik
+ Verbesserte Bedienung
+ Neue Missionen und Monster
+ Passable Hintergrundgeschichte
+ Voll mit Molyneux' alter Genialität

Thomas Werner ★★★★★

Die Jungs von Bullfrog scheinen den Abschied von Peter Molyneux nicht überwunden zu haben: Zwei Jahre nach dem Erscheinen von Dungeon Keeper, Peters letzter Arbeit für diese Entwicklungsfirma, zeichnet sich der Nachfolger besonders durch fehlende Neuigkeiten aus. Klar, die Grafik wurde dem Stand der Technik angepaßt, die Bedienung wirkt adretter, doch im großen und ganzen zehrt das gesamte Programm von den alten, wenngleich hervorragenden Einfällen. Selbst viele Gags sind gleichgeblieben. Mir kommt der Titel so vor wie die kürzlich erfolgte Neuverfilmung des Kinoklassikers Psycho: Der Regisseur drehte jede Einstellung genau nach dem Originaldrehbuch, nur verwendete er diesmal einen Farbfilm und frische Schauspieler.
Dennoch: Peter Molyneux' Genialität konnten die Leichenfledderer nicht aus dem Code hinausprogrammieren, und so ist Dungeon Keeper 2 trotz allem ein tolles Spiel. Immerhin hat die Ich-Perspektive jetzt sogar eine spürbar stärkere Bedeutung für den gesamten Ablauf.

„Die Iconleiste ist jetzt unten angeordnet."



Fans des ersten Teils bekommen ein optisch aufgepepptes Spektakel mit frischen Missionen und brauchen nicht lange umzulernen – bis auf die Position der Iconleiste, die jetzt nicht mehr links, sondern unten angeordnet ist. Für Strategieliebhaber, die das Vorbild nicht kennen, ist es sowieso ein Pflichtkauf. Schließlich ist das Programm im Vergleich mit dem sonst üblichen Echtzeit-Einheitsbrei auch heute noch eine kleine Offenbarung. Und die wenigen Änderungen haben einen Vorteil: Es wurde dadurch an dem alten Meisterwerk kaum etwas verschlimmbessert. Trotz kleiner Mängel ist es den meisten Echtzeit-Langweilern noch immer überlegen.

− Wenige Neuerungen

+ Hübsche Zwischensequenzen
+ Neue Zaubersprüche
+ Herrlich gruftig
+ Flotte 3D-Grafik

Manfred Duy ★★★★

Zugestanden, auch Dungeon-Keeper-Erfinder Peter Molyneux hat in der Vergangenheit zweite Teile produziert und dabei seinen alten Ideenfundus recycelt. Beim ohne Peters Mitwirkung entstandenen Dungeon Keeper 2 hat Bullfrog jedoch eine einmalige Chance verschenkt, denn endlich hätte man all die kleinen Macken ausmerzen können, die dem genialischen Vorgänger so zu schaffen machten. Damals beschwerten sich viele Spieler über die praktisch nicht vorhandene Taktik und das unübersichtliche Gewimmel bei den Kämpfen, auch die hübsche Ich-Perspektive wurde als spieltechnisch unbrauchbarer Gimmick geoutet.
Beim zweiten Teil werden sich diese Klagen wiederholen, denn trotz aller Detailverbesserungen entspricht das Geschehen so ziemlich genau dem des Vorgängers. Selbst die Ich-Perspektive wirkt trotz besserer Einbindung auch jetzt noch eher wie ein netter Gag am Rande. Außerdem wird mir der zweite Dungeon Keeper rasch zu hektisch und gibt oftmals zu viele Dinge vor. Statt dem Spieler zu ermöglichen, erst mal in Ruhe ein Weilchen an seiner Wohnhöhle zu feilen – was meines Erachtens immer noch am meisten Spaß bringt – beginnen viele Szenarien mit einem bereits sehr weit ausgebauten Kerkersystem, welches es dann quasi zu bewirtschaften gilt.

„Eine einmalige Chance wurde verschenkt."



Daß der neue Kerkermeister dennoch ein sehr unterhaltsamer ist, liegt einzig und allein an seiner abgefahrenen Grundidee und der herrlich gruftigen Präsentation. Dem ist es zu verdanken, daß Dungeon Keeper 2 im Bereich der Echtzeit-Titel nach wie vor ziemlich einzigartig dasteht und insgesamt doch noch positive Gefühle hinterläßt. Es stellt sich nur langsam die Frage, ob Bullfrog langfristig auf die genialen Einfälle eines Peter Molyneux verzichten kann, denn als nächstes planen die Ochsenfrösche die Wiederbelebung ihrer Rummelplatzsimulation Theme Park, einem – Sie ahnen es schon – weiteren Peter-Molyneux-Klassiker.

− Sehr unübersichtlich
− Zu wenig Aufbau, zu viel Hektik

Dungeon Keeper 2 vs. Dungeon Keeper

Wachwechsel im Untergrund: Ein neuer Kerkermeister tritt an, den zwei Jahre alten Vorgänger abzulösen. Wir haben für Sie zusammengestellt, was neu ist und was trotz der »2« im Titel so geblieben ist wie bisher.

Dungeon Keeper 2 (Spielspaß: 83)

Szenario



Nach wie vor führen die ersten Level der Kampagne dank umfangreicher Kommentare und Anweisungen behutsam in das Spiel ein. Die 20 Missionen werden stärker als beim ersten Teil durch eine Hintergrundgeschichte zusammengehalten, in der das Supermonster Horny eine wichtige Rolle spielt. Neben der Kampagne können Sie sich auch an mehreren Einzelkarten versuchen und dort einen Kerker errichten. Neu ist ferner der Internet-Modus für entfernt voneinander lebende Teilnehmer.

Missionen:	20
Tutorial:	Ja, integriert
Geheimlevel:	Ja
Freies Spiel:	Ja, auf mehreren Karten
Einzelgefechte:	Ja
Multi-Player:	Netzwerk, Internet

Präsentation



Die generalüberholte Grafik des zweiten Dungeon Keeper entspricht den heutigen Standards. Auch die Darstellung der Monster hat sich durch den Verzicht auf gröbere Sprites spürbar verbessert. Die Bedienung erfolgt ähnlich wie beim Vorgänger, selbst die Tastaturbelegung wurde weitgehend beibehalten – nur die Lage und Anordnung der Icons hat man verändert. Deutlich einfacher geworden ist das Markieren großer Flächen per festgehaltener Maustaste.

3D-Karten-Unterstützung:	Ja
Ansicht frei dreh- und zoombar:	Ja
Anordnung Icons:	Unten
Darstellung Monster:	Durch Polygone
Flächen markieren:	Einfach Maustaste festhalten

Spielablauf



Am alten Spielprinzip hat sich nicht allzuviel geändert. Von den 15 Monstertypen sind immerhin sieben Neueinführungen, wobei insbesondere Käfer und Spinnen durch mächtigere Wesen wie den Dieb oder den feuerresistenten Salamander ersetzt wurden. Nach wie vor sind die Imps die Arbeiter in Ihrem Kerker und tragen die Hauptlast der Arbeit. Gleichzeitig kosten Imps sowie jegliche magischen Aktivitäten eine Portion Mana. In der Ich-Perspektive gibt es mehr Handlungsmöglichkeiten als früher.

Monstertypen:	15
Monstermagie:	25 Sprüche
Mana:	Ja
Ich-Perspektive:	Ja, recht wichtig
Monster gruppieren:	In Ich-Perspektive oder per Zauberspruch
Spezialfähigkeiten in Ich-Perspektive:	Ja
Fallen:	Ja, wichtig

Dungeon Keeper (Spielspaß: 81)

Szenario



Die 25 Missionen der Kampagne beginnen mit einem integrierten Tutorial, welches Sie mit den Grundprinzipien des Programms vertraut macht. Der Schwierigkeitsgrad steigt mit der Zahl der absolvierten Level kontinuierlich an und kann vom Spieler nicht festgelegt werden. Es gibt neben der Kampagne keine weiteren Einzelspielerkarten; auch auf eine Internet-Option wurde verzichtet. Dafür kann man hier zum Beispiel bei Vollmond einen Geheimlevel entdecken.

Missionen:	25
Tutorial:	Ja, integriert
Geheimlevel:	Ja
Freies Spiel:	Nein
Einzelgefechte:	Nein
Multi-Player:	Modem, Netzwerk

Präsentation



Obwohl Bullfrog bei der Programmierung auf die damals schon leicht betagte Magic-Carpet-Engine zurückgriff, war die Grafik beim Erscheinen 1997 für ein Strategiespiel hervorragend. Inzwischen versuchen auch andere Strategietitel, durch frei drehbare 3D-Umgebungen zu glänzen. Mit einem Patch können Sie die Darstellung auch für 3D-Karten fit machen. Im direkten Vergleich mit dem Neuling wirkt die Präsentation der Icons und die Markierung von Flächen ein wenig angestaubt.

3D-Karten-Unterstützung:	Erst mit Patch
Ansicht frei dreh- und zoombar:	Ja
Anordnung Icons:	Linke Seite
Darstellung Monster:	Als Sprites
Flächen markieren:	Umständlich; einzeln

Spielablauf



Das Spielprinzip besteht darin, ein Höhlensystem mit unterschiedlichen Räumen zu erstellen, in dem sich Monsterhorden ansiedeln sollen. Mit diesen dunklen Gesellen geht der Spieler gegen die ständig dort eindringenden Heldentrupps vor. Wer mag, darf selbst in die Haut der 14 Monstertypen oder der als Nahrung dienenden Hühnchen schlüpfen, obwohl die Ich-Perspektive hier eher eine hübsche Spielerei darstellt und kaum Auswirkungen auf den Handlungsverlauf hat.

Monstertypen:	14
Monstermagie:	16 Sprüche
Mana:	Nein
Ich-Perspektive:	Ja; unbedeutend
Monster gruppieren:	Nur per Zauberspruch
Spezialfähigkeiten in Ich-Perspektive:	Nein
Fallen:	Ja, wenig Einfluß

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

F-22 Lightning 3

Der Blitz schlägt zum dritten Mal ein: Novalogic liefert mit ihrem neuesten Beitrag zum Thema Flugsimulationen wieder gewohnte Qualität ab.



◀ Moralisches Husarenstück: Zum erfolgreichen Beenden dieser Mission müssen Sie eine thermonukleare Bombe abwerfen. (Direct3D, 1024x768)

Rechnen Sie »F-16 Multirole Fighter & MiG-29 Fulcrum« dazu, stellen die Designer hier das vierte Spiel seit 1996 in gleicher Machart vor: Rund 40 linear gestrickte und sich nicht im geringsten verzweigende Missionen mit immer an gleicher Stelle auftauchenden Gegnern müssen in Folge bezwungen werden, wenn Sie alle Szenarien erfolgreich abschließen wollen.

In der Waffenkammer

Grundvoraussetzung für den Erfolg ist die Wahl der richtigen Bewaffnung. Ihre getreue 20mm-Kanone hilft eigentlich gegen alles, was Ihnen so begegnen kann, feindliche Flieger erledigen Sie mit Sidewinder-Kurzstreckenraketen und auf längere Entfernungen mit AMRAAMs. Gegen Bodenziele finden sich verschiedene Geschosse wie HARMs und ungelenkte Bomben in Ihrem Arsenal, geschmackloserweise lassen sich einige Missionen nur mit einer Atombombe beenden. Mit der müssen Sie auch nicht allzu genau zielen, die Explosion hingegen sieht recht beeindruckend aus, wie Sie gleich hier oben überprüfen können: Zunächst blitzt es weiß auf, so daß Sie nichts mehr sehen, dann breitet sich am Boden eine kuppelförmige Druckwelle aus, gefolgt von der charakteristischen Pilzwolke. Sind Sie nicht weit genug entfernt, wird Ihre F-22 von den Turbulenzen erfaßt und zerstört. Auch bei größeren Entfernungen werden Sie noch gut durchgeschüttelt.



In manchen Missionen greifen Sie Bodenziele an, etwa diese Bohrinseln vor der Küste. (Glide, 1024x768)



Volltreffer! Gefechte auf diese geringe Entfernung sind eher die Ausnahme. (Glide, 1024x768)

Der Wetterbericht

Das passiert übrigens ebenfalls bei entsprechenden Wetterbedingungen. Teils müssen Sie sich durch Stürme kämpfen sowie Regen und Schnee überwinden. Es ist jedoch nicht klar, ob hier tatsächlich ein Strömungsmodell zugrundeliegt, denn ein bei 400 Meilen pro Stunde ausgefahrenes Fahrwerk führt zu einem stärker werdenden Schütteln, das dann die Maschine zerbricht – anstelle einfach abzureißen, so wie es in der Realität wäre.

Piloten der eigenen Reihen

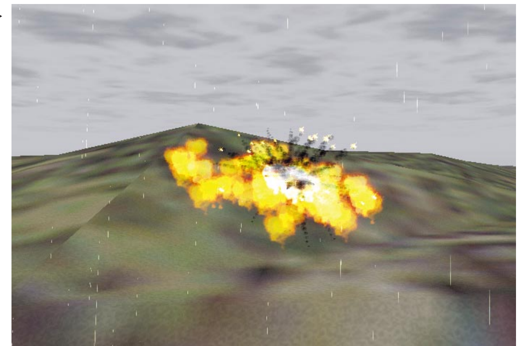
Wie gehabt können Sie Ihrem Flügelmann, der Sie für gewöhnlich begleitet, eine Reihe Kommandos geben wie »Greife mein Ziel an!« Neu sind die umfangreicheren Autopilot-Funktionen. Beispielsweise fliegt Sie die CPU jetzt von Wegpunkt zu Wegpunkt, steu-



Andere Flugzeuge werden mit weitaus weniger hohem Detailgrad dargestellt als die eigene F-22. (Direct3D, 1024x768)



◀ Das Auftanken in der Luft ist auch mit dem Autopiloten noch eine zeitaufwendige Angelegenheit. (Direct3D, 800x600)



Wo flächendeckende Bomben aufschlagen, wächst kein Gras mehr. Hier haben wir gerade eine »Silkworm«-Batterie samt Begleitfahrzeugen ausgeschaltet. (Direct3D, 1024x768) ▶

ert das nächste Tankflugzeug an oder landet für Sie – Dinge, die DIDs »F22 ADF« schon vor über zwei Jahren anbot. Aber eigentlich ist zumindest letzteres auch gar nicht nötig, denn in gewohnter Tradition können Sie den Einsatz sofort nach Erledigung aller Primärziele beenden.

An Aufgaben stellen die Designer die üblichen, jedoch trotzdem spannenden Dinge zur Verfügung: So müssen Sie Boden- und Luftziele zerstören, eigene Transporter und AWACS-Maschinen beschützen und den bösen Gegner von den eigenen Bodeninstallationen fernhalten. Mit einem Editor, der dem von »Comanche Gold« stark ähnelt, erzeugen Sie auf relativ einfache Weise auch eigene Einsätze.



Auch ohne 3D-Karte sieht F-22 Lightning 3 ohne blockige Bodentexturen noch sehr hübsch aus, Sie benötigen dafür dann aber einen schnellen Rechner mit wenigstens 300 Megahertz CPU-Taktfrequenz. (Software, 1024x768)

Im Netz der Gewalt

Sie dürfen die 40 Missionen entweder in den Kampagnen einzeln hintereinander fliegen oder per Quickstart einen guten Teil davon direkt anwählen – aber nicht alle wie beim Vorgänger. Wie bei diesem und »F-22 Raptor« können Sie sich über Novaworld (www.novaworld.com) auch online mit menschlichen Mitspielern balgen. Dies geht entweder im Deathmatch jeder gegen jeden oder im Team mit zwei Parteien. All dies ist, von den Online-Gebühren abgesehen, kostenlos.

Trotz der Direct3D-Unterstützung hat sich grafisch nicht viel geändert, nach wie vor taucht in der Umgebung außer den programmierten Fliegern und Bodenzielen wenig auf. Trotzdem sieht gerade Ihr eigener Vogel wirklich hübsch aus, Explosionen verursachen viele wegfliegende Teile, bieten aber ebenfalls nichts grundlegend Neues.

Einen kleinen Gimmick erhalten übrigens all diejenigen, die schnell bei der US-Importversion zugreifen: Die ersten paar tausend Exemplare enthalten ein Mikrophon im Headset-Look. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★

Im Grunde kann ich den Einleitungssatz aus dem Test von F-16 MRL & MiG-29 Fulcrum direkt übernehmen: Die Änderungen zum Vorgängerprogramm sind eigentlich nur evolutionärer Natur. Hier sieht's ein bißchen besser aus, da finden sich zwei, drei neue Features. Eins davon, die B-61-Atombombe, verursacht mir Magenschmerzen: Nur um einen Flughafen zu zerstören, soll ich eine taktische Nuklearwaffe einsetzen? Das sieht so gar nicht nach moderner Kriegsführung aus, in der zielgenaue Luftschläge eng begrenzte Ziele ausschalten – nun gut, die Realität liegt von dieser Vorstellung ebenfalls weit entfernt.

Und trotzdem macht es immer noch einen Heidenspaß, dieses vierte Produkt einer Serie zu spielen. Das Missionsdesign ist bekannt, doch die Hans-Zimmer-ähnliche Musik und die ansprechende Grafik tun ihr übriges, um Sie in das Geschehen hineinzuziehen. Nur sollte sich Novalogic langsam wirklich etwas Neues wie etwa dynamische Kampagnen oder größere taktische Möglichkeiten einfallen lassen, um in der Zukunft noch überzeugende Produkte abliefern zu können.

+ Geradlinige, actionreiche Missionen

+ Immer noch dichte Atmosphäre

– Kaum Innovationen

– Einsatz von Massenvernichtungswaffen

F-22 Lightning 3

Hersteller:	Novalogic
Testversion:	US-Verkaufsversion 1.00.00.02
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 128 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 77

Hinter den Kulissen von Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung

Sterntaler

Vier Jahre vor- und nachbereitet, gerade mal 65 Tage Drehzeit, 2000 Spezialeffekte – und Einnahmen in zehnstelliger Höhe: »Die dunkle Bedrohung« ist in jeder Hinsicht ein Film der Superlative.





Du bist also ein alter Freund meines Vaters? Mark Hamills Sohn Nathan knuddelt den fahrenden Blecheimer R2-D2.



Fast genau 22 Jahre nach dem »Krieg der Sterne« feierte »Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung« Premiere – und erstmals konnte George Lucas sagen, vollkommen zufrieden mit seinem Werk zu sein. War seine Fantasie 1977 durch die begrenzte Film- und Tricktechnik noch schwer gehemmt, durfte er sich jetzt mit Hilfe von digitalen Spezialeffekten, Schauspielern und Kulissen so richtig austoben.

Kamera läuft!

Am 27. Juli 1997 hieß es zum ersten Mal »Action!«: Gedreht wurde hauptsächlich in den Leavesden Studios in England, einer ehemaligen Autofabrik. Durch ausgefeilten Blue-Screen-Einsatz waren dort manche Kulissen lediglich einen Meter achtzig hoch – nach dem Engagement des 1,92 Meter großen Liam Neeson mußten sie kostspielig erhöht werden. Die Außenaufnahmen fanden wieder in Tunesien und Italien statt und verliefen bis auf einen Sandsturm, der die Mos-Espa-Bauten zerlegte, ohne größere Zwischenfälle.

Neben den günstigeren Produktionskosten brachte der Dreh in Europa und Nordafrika einen weiteren Vorteil mit sich: neun Stunden Zeitunterschied. Während die Filmcrew schlief, arbeiteten die Zauberkünstler von ILM (Industrial Light & Magic) an der Westküste die ersten Spezialeffekte in das Filmmaterial ein. Perfektionist Lucas schaute sich die Ergebnisse tags darauf an und konnte feststellen, ob Kamerawinkel, Beleuchtung und andere Details mit den Tricks harmonisierten, und gegebenenfalls nachdrehen.

Digitale Zauberer

Daheim feilte die Sound-Abteilung an 1000 neuen Geräuschen, geleitet von Ben Burtt, dem Erfinder der R2-D2-Piepstöne und dem Summ-Zisch der Lichtschwerter. Die Animations-Experten dachten sich 66 neue Wesen aus, ILM-Urgestein und »Photoshop«-Erfinder John Knoll wachte derweil über die mehr als 2000 Spezialeffekte (in »Titanic« gab es derer 500). 85 Prozent des Films enthalten digitale Nachbearbeitungen – der Rest wurde zur Qualitätsoptimierung ebenfalls digitalisiert. Bei manchen Szenen hatte sogar die herkömmliche Filmkamera ausgedient, auch wenn George Lucas nicht verraten wollte, um welche es sich handelt. Episode 2 soll bereits komplett digital gefilmt werden, Sony und Panavision arbeiten an entsprechenden Kameras. Kinobesitzer dürfen schon mal mit dem Sparen anfangen, denn Filmrollen sind bei diesem System nicht mehr vorgesehen. Digitale Projektion heißt das Zauberwort, das mit Episode 1 in vier Kinos in New York und Los Angeles ab dem 18. Juni bereits testweise zum Einsatz kommt. Die Vorteile des Systems liegen auf der Hand: Auch nach der 1001. Vorführung gibt es keine Abnutzungserscheinungen, Unschärfen, Kratzer oder Tonaussetzer mehr.

Das Marketing-Imperium

Als unabhängiges Studio kann sich Lucasfilms keine teuren Pleiten leisten und freut sich über jede Gewinnmöglichkeit. Das hört man aus George Lucas' Interviews immer wieder heraus. Ein Bummel durch ein amerikanisches Einkaufszentrum sorgte daher noch vor dem Filmstart für einen Merchandising-Schock: Charak-





Während sich Stunt Coordinator Nick Gillard und George Lucas etwas im Schatten erholen, filmt ein anderer Teil der Crew einen Sandmann in der bis zu 65 Grad heißen Wüste Tatooines, äh, Tunesiens.



Ich in die Augen Dir schau, Kleiner. Modell-Designer Chris Barton verpaßt einem 32 Jahre jüngeren Yoda den letzten Schliff.



▲ Alles nur Show: Das Cockpit dieses Naboo-Flieger wird nahtlos in den Film einkopiert.

tere auf Chipstüten und Getränkebechern, unzählige Bücher und Comics, CDs und Kassetten, T-Shirts, Kappen, sprechende Action-Figuren, Lichtschwerter, sowohl unbewegliche als auch durch einen Einzylinder-Motor oder einen Raketentreibsatz angetriebene Raumschiffmodelle – der Film als eigentlicher Auslöser verblaßte zur Nebensache.

Sogar Klötzchenstapler Lego erwarb für 50 Millionen Dollar eine Lizenz für alte und neue Filme. Jenseits von Gut und Böse bewegt sich die Summe, die der Mutterkonzern von Pepsi und den Restaurantketten Taco Bell, Pizza Hut und Kentucky Fried Chicken für die Rechte überwies: zwei Milliarden Dollar, mehr als das Bruttosozialprodukt etlicher Entwicklungsländer. Acht Milliarden Pepsi-Dosen mit zwölf Filmhelden, inklusive einer goldenen Yoda-Büchse, und der Umbau zahlreicher Restaurants in Film-Sets sind der Lohn dieser Ausgaben.

Ein solcher Durchdringungsgrad kann Lucas nur recht sein – so bleibt der Werbe-Etat klein und überschaubar. Selbst am ersten Wochenende wurde daher in der Los Angeles Times nur eine schwarzweiße Anzeige über eine Drittelseite geschaltet.

Die dunkle Bedrohung

Am 9. April reihten sich die ersten Fans vor dem Chinese Theater am Hollywood Boulevard auf, obwohl die Karten erst ab dem 12. Mai verkauft werden durften. In den Tagen vor dem Kinostart nahm das Star-Wars-Fieber hysterische Züge an. Davon konnten wir uns während der E3 überzeugen: In Hollywood kreisten die TV-Hubschrauber über besagtem Kino, und in jeder Fernsehsendung wurde mindestens ein Darsteller interviewt. Dabei kam es zu grotesken Situationen: Die Reporter wußten oft mehr, als die Akteure bestätigen oder verneinen durften.

Am 19. Mai um 0:01 Uhr starteten dann die ersten Vorführungen, bei denen sich das Publikum schon mal erhob und die Nationalhymne sang. Fünf Tage später gab es die ersten Raubkopien des Films auf New Yorks Straßen beziehungsweise im Internet – auch wenn sich viele Fans damit selbst um den bombastischen Sound und die grafischen Finessen auf der Kinoleinwand betrogen.

Die Kritiker urteilten eher durchwachsen, die Fans lieben den etwas behäbigen, doch deswegen nicht langweiligen Film. Den Gipfel an Penetranz stellt jedoch der digitale Charakter Jar Jar Binks (siehe Surfbrett, Seite 56) dar, der durch sein infantiles Getue den Groll zahlreicher Zuschauer auf sich zog. Doch vielleicht ist das nur Berechnung, um von dem etwas gefühlsarmen Inhalt abzulenken? **(ra)**

Gewinn mich!



Zusammen mit dem Dino Verlag, bei dem seit Ende Mai erstmals in Deutschland eine monatliche Star-Wars-Serie und zum Filmstart ein vierteiliges Special erscheint, verlosen wir zwei der begehrten schwarz-goldenen Sonderausgaben, von denen weltweit nur 1977 Stück existieren. Um eins der Schmuckstücke zu gewinnen, schicken Sie einfach eine Postkarte mit dem Stichwort »Das schwarze Phantom« an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46a, 85586 Poing. Einsendeschluß ist der 28. Juli 1999, Rechtsweg und Mitarbeiter (nebst Anhang) der WEKA-Gruppe und des Dino Verlags sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Dunkle Fakten

- ➡ Die dunkle Bedrohung ist genau zwei Stunden und elf Minuten lang – und am Ende des Abspanns wartet ein besonderer Gag.
- ➡ Der Film kostete 115 Millionen Dollar – fünf weniger als von Lucas geplant.
- ➡ Bis auf Anakin Skywalker wird jeder Hauptdarsteller von Europäern gespielt.
- ➡ Am ersten Tag spielte Episode 1 satte 28,5 Millionen Dollar ein, soviel wie kein Film je zuvor.
- ➡ Vier Neugeborene wurden bis jetzt Anakin genannt; drei Amerikaner, darunter eine Frau, änderten ihren Namen in Obi-Wan Kenobi.
- ➡ Nathan Hamill, Sohn des Luke-Skywalker-Darstellers, bekam von Lucas eine Statistenrolle.
- ➡ Der New Yorker Salon Miano/Vial bietet Königin Amidalas Frisur für 80 bis 100 Dollar an; sechs Frauen zahlten bereits.
- ➡ In einer Szene sind ein paar E.T.s aus Steven Spielbergs gleichnamigem Film zu sehen.
- ➡ Produktivitätsverluste der US-Firmen durch Leute, die sich am Premierentag krankgemeldet haben: circa 293 Millionen Dollar.
- ➡ Die ersten drei Filme spielten bislang 1,06 Milliarden Dollar ein, weitere vier Milliarden kamen durch Merchandising in die Kassen. Alles nichts gegen Episode 1: 3,51 Milliarden sind George und seinen Freunden schon allein durch die vier größten Lizenznehmer sicher.
- ➡ Episode 2 soll 2002, Episode 3 2005 erscheinen.
- ➡ George Lucas hat nachhaltig bestätigt, daß nach den Episoden 2 und 3 kein weiterer Star-Wars-Film gedreht werden wird.
- ➡ LucasArts, ILM, THX, Lucas Learning, Lucas Online und die George Lucas Educational Foundation ziehen um: Im ehemaligen Kasernengelände in San Franciscos Presidio entsteht ein 250 Millionen Dollar schweres »Digital Arts Center«.

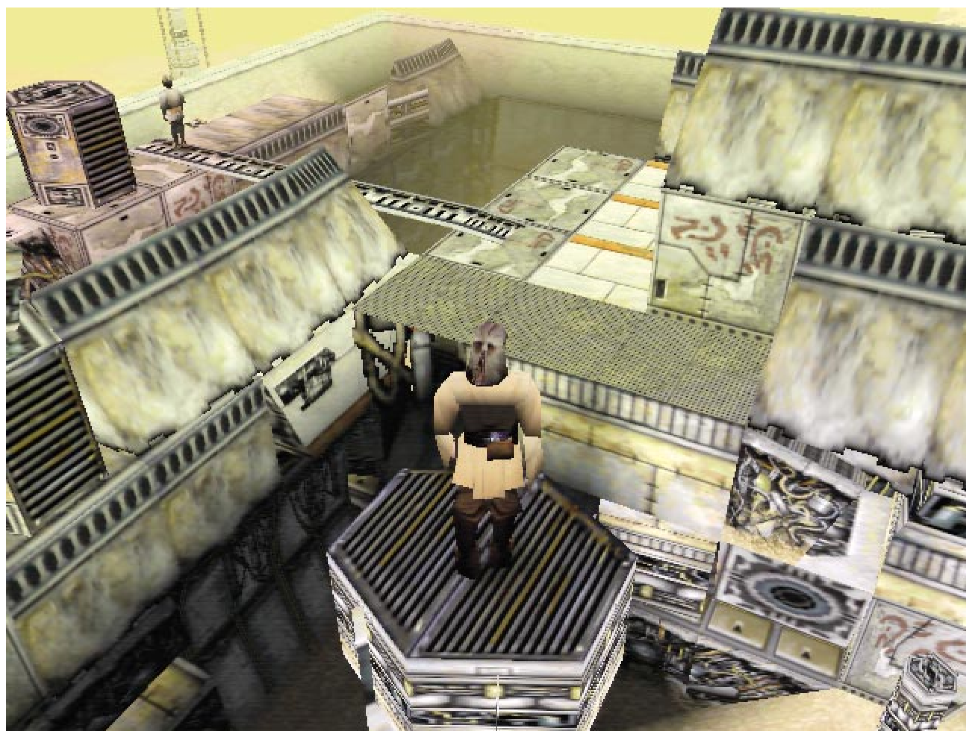


Action-Adventure für Fortgeschrittene

Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung

Timing: ungenügend. Drei Monate vor dem deutschen Kinostart am 19. August lag das Action-Adventure »Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung« zum neuen Lucas-Epos in den Läden. Ungeduldige Zeitgenossen dürfen darin schon jetzt die komplette Filmhandlung nachspielen.

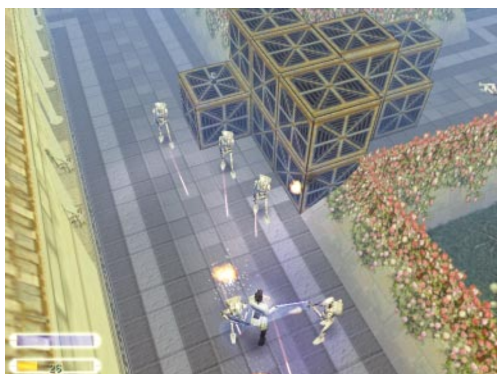
George Lucas baut bei seiner Altersversorgung nicht allein auf die Macht. 16 Jahre nach dem bislang letzten »Krieg der Sterne« erschien am 19. Mai »Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung« auf Amerikas Kinoleinwänden. Die Fans dankten es ihm erst mit langen Warteschlangen, dann mit klingenden Kassen: Der Streifen spielte am ersten Tag satte 28,5 Millionen Dollar ein – gut ein Viertel der Produktionskosten, soviel wie kein Film zuvor. Zu den flankierenden Merchandising-Maßnahmen zählen neben Büchern, Action-Figuren und sonstigem Brimborium (siehe Seite 82) auch Computerspiele. Wie praktisch, daß die hauseigene Spielefirma bereits Erfahrung mit der Zelluloid-Versoftung hatte – schließlich galten LucasArts' »Labyrinth« und »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« als die ersten vernünftigen Computer-Umsetzungen einer Filmvorlage.



▲ Neulich, auf Tatooine: Qui-Gon verfolgt Anakin über den Texturen-Schrottplatz. (alle Bilder Direct3D, wenn nicht anders erwähnt 640x480)



◀ Räuber Hotzenplotz alias Qui-Gon darf in diesem Gespräch seine Jedi-Überzeugungskünste (in pink) versuchen.

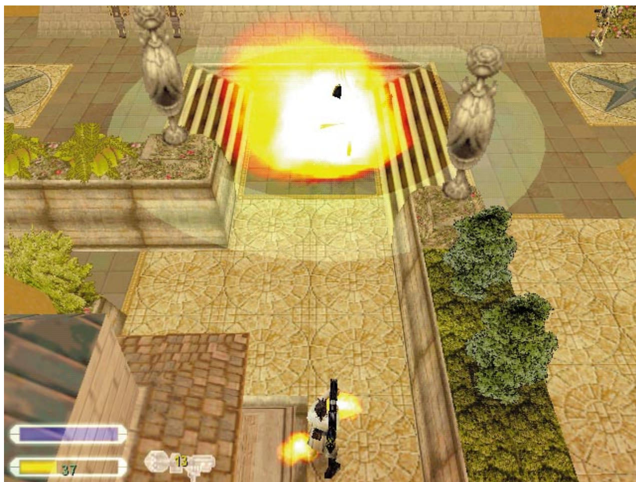


Schwing den Säbel, Jedi! Die Schüsse werden damit fein reflektiert. (800x600)

Der Film

Ein Wort der Warnung: Wir bemühen uns, im Test nicht mehr als unbedingt nötig über die Film-Geschichte zu verraten. Wenn Sie sich dennoch inhaltlich überraschen lassen wollen, lesen Sie besser nicht weiter.

Die dunkle Bedrohung spielt 32 Jahre vor den schon bekannten Teilen. Luke und Leia sind beispielsweise noch gar nicht geboren, deren Vater Anakin Skywalker lebt als kleiner Junge und Sklave des Schrotthändlers Watto in Mos Espa auf Tatooine. In den ersten drei Episoden erfahren wir, wie Anakin zum düsteren Darth Vader wird und was sich sonst im Universum alles tut. Folge Nummer eins, die in ihrer Linearität an einen Road-Movie oder eine Karl-May-Geschichte erinnert, erzählt die Abenteuer des Jedi-Ritters Qui-Gon Jinn und seines



Flamm! Dieser Jagd-Droide wandert in die ewigen Jagdgründe.

Schülers Obi-Wan Kenobi. In geheimer Mission sind die beiden zum Planeten Naboo unterwegs, über den die mächtige Handelsföderation ein Embargo verhängt hat. Als Botschafter sollen sie sich für das Ende der Blockade einsetzen und reisen alsbald von Planet zu Planet und lernen die Hauptfiguren der nächsten zwei Kinostreifen kennen.

Die Helden

Filmgetreu beginnen Sie den ersten von elf Leveln als Obi-Wan Kenobi in der Orbitalstation der Handelsföderation. Zusammen mit Qui-Gon Jinn



Klettermaxe Obi-Wan hangelt sich an einem Seil von Haus zu Haus.

müssen Sie irgendwie auf die Planetenoberfläche hinab. Mit Gewalt geht alles besser, und so schwingen Sie heftig häufig das Laserschwert, das heransausende Schüsse zurück zu deren Absendern schleudert



Kleine Render-Filmchen erzählen die Handlungselemente, die nicht aktiv gespielt werden.

und feindliche Droiden ab- und ausschaltet. Gelegentlich blockiert eine verschlossene Tür den Weg, doch der passende Öffnungs-Knopf ist meist nicht weit.

Endlich auf Naboo, steuern Sie Obi-Wan zunächst durch einen ungemütlichen Sumpf. Auch hier patrouillieren die Roboter der Föderation und schießen ohne Vorwarnung. Zudem warten etliche Spring-einlagen: Neben dem gemeinen Hüpfer steht ein akrobatischer, weitreichender Salto auf dem Programm. Damit erreichen Sie auch Seile, die gähnende Abgründe überbrücken. Nachdem Obi-Wan Qui-Gon mit Hilfe des äußerst nervigen Jar Jar Binks gefunden hat, tauchen alle drei nach Otoh Gunga ab, Jar Jars Heimatstadt.

Von dort geht es zum Palast der Königin Amidala, der unter schwerem Beschuß steht; Obi-Wan wird häufiger, als Ihnen lieb ist, ins Gras beißen. Da hilft auch ein lahmes Rollen nach rechts oder links wenig. Obendrein müssen Sie die zickige Königin im fünften Level mitten durch das Sperrfeuer der Droiden lotsen. Entfernen Sie sich zu weit von ihr, ist das Spiel beendet – besser, Sie schleifen Amidala immer wieder ein Stück hinter sich her.

Auf Tatooine, dem Heimatplaneten der Skywalkers, lenken Sie mal zur Abwechslung Qui-Gon. Er darf Laserschwert und Sprunggelenke schonen. Statt dessen sucht er in schummerigen Spelunken und Wohnhäusern unfreundlicher Zeitgenossen nach Ersatzteilen für den Raumschiffantrieb. Dabei wird mehr als sonst geredet: Wie in einer Light-Fassung früherer Lucas-Hits wählen Sie eine von drei vorgegebenen Antworten aus. Kleine Gags und Späße sind dabei fast immer fehl am Platz, es geht meist bierernst zur Sache. Die Suche gipfelt im bekannten Rennen der Podracer. Nach einer anschließenden Visite auf Coruscant startet das gewaltige Finale auf Naboo.



Ganz Mos Espa ist im Podracer-Fieber – selbst Reparatur-Droiden müssen Sonderschichten einlegen.

Zwar protzt LucasArts mit vier steuerbaren Figuren, am häufigsten (in sieben der elf Kapitel) kommt jedoch Obi-Wan zum Einsatz. Sein Meister Qui-Gon mischt nur in drei Leveln mit. Hand an Königin Amidala dürfen Sie in gerade mal zwei Abschnitten legen, ihr Leibwächter Captain Panaka tritt nur in einem Einsatz auf Coruscant auf.

Die Gegner

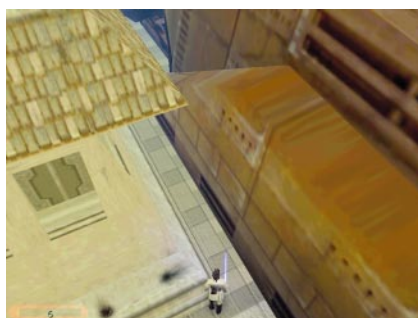
George Lucas zog sich elegant aus der aktuellen Gewalt-Diskussion: So gut wie alle Gegner sind Droiden, die nach einem Treffer völlig blutarm zu Boden gehen. Kampfdroiden lassen sich mit dem Laserschwert erledigen, gegen die fliegende Ausführung hilft ein gezielter Blaster-Schuß. Schwebenden Kampfpanzern sollten Sie besser aus dem Weg



Königin »Ihr tretet auf mein Kleid« Amidala will hoch hinaus. (800x600)



▲ So eine flaue Grafik hat selbst der illustre Jabba nicht verdient.



Der Schein trügt: Hier geht es leider nicht weiter – kleiner Level-Bug.

gehen. Die rollenden und mit einem Schutzschirm ausgerüsteten Jagddroiden zerlegt ein Raketenwerfer am effizientesten. Erst auf Coruscant tauchen mit den Söldnern humanoide Gegner auf, die Ihnen mit Schocklanzen an die Wäsche gehen. Oberbösewicht Darth Maul mit der modischen Gesichtsbemalung fuchtelt gar mit einem Zwei-Klingen-Laserschwert herum.

Die Waffen

Zwei Blaster, ein Repetiergewehr und ein Protonraketenwerfer helfen Ihnen, mit der Föderationsbrut aufzuräumen. Die Jedis sind dazu noch mit einem Lichtschwert ausgerüstet und legen mit dem Macht-Stoß Schalter und Widersacher um. Captain Panaka besitzt ein Gewehr, dessen Schüsse von den Wänden abprallen und er ist außerdem ein geübter Nahkämpfer. Königin Amidala ist die Schwächste im Bunde, verfügt aber über einen einzigartigen Droiden-Paralysator. Thermaldetonatoren, Blitzgranaten und Energiekugeln beziehungsweise -schilde liegen genauso wie Munition und etwaige Schlüsselkarten in der Landschaft herum. Besonders begehrt: kleine und große Medipacks, die Ihre Lebensenergie wiederherstellen.

Die Technik

Zusammen mit dem durchwachsenen Spieldesign ist die Grafik-Engine der größte Schwachpunkt des Titels. Durch den fest vorgegebenen »Schräg von oben«-Kamerawinkel, der fast 90 Grad beträgt, geht massig Übersicht flöten. Heranstürmende Gegner bemerken Sie oft erst durch deren Schüsse, die auf Sie niederhageln.

Schön sind die Texturen und Personen nicht gerade zu nennen, auch die sparsam auftauchenden Zwischensequenzen sind teils in der Spiel-Engine, teils durchschnittlich als Film gerendert. Die glorreiche iMuse-Klangkulisse, die ereignisgesteuert Original-Melodien ertönen läßt, macht hingegen wieder Punkte gut. Auch die genialen Umgebungsgeräusche kommen schon mit nur zwei Lautsprechern hervorragend; Aureal 3D, Environmental Audio und Dolby Surround werden unterstützt.

Um die recht dünne Filmstory zu strecken, integrierte LucasArts zahlreiche Mini-Aufgaben wie das Retten eines Jungen aus der Gefangenschaft oder eine kleine »Söldneraktion«, für die Ihr Charakter stets belohnt wird. Hinzu kommen

Erste Hilfe

- Speichern Sie. Oft.
- Lernen Sie, mit dem Laserschwert umzugehen. Lernen Sie es gut.
- Ohne den perfekt beherrschten Doppelsprung kommen Sie nicht weit.
- Rennen Sie nie blindlings drauflos; umsichtiges Vortasten schont Ihr Leben.
- Blaster sind für den direkten Kampf fast immer ungeeignet.
- Kampfpanzer sind so gut wie unzerstörbar. Rennen Sie.
- Nur mit dem Raketenwerfer lassen sich Jagddroiden ausschalten.
- Kommen Sie den Java und ihren Gerätschaften nicht zu nahe.



Diese Händlerin aus Mos Espa bietet erlesene Güter feil.

Jochen Rist ★★

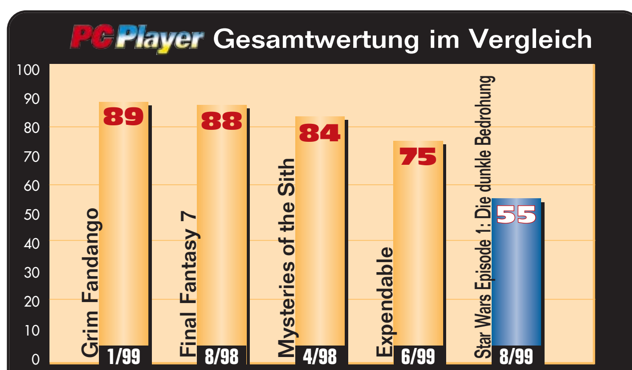
Hey Jochen, »Die dunkle Bedrohung« ist gerade eingetroffen. Was? Ein neues Star-Wars-Spiel, und dazu noch von LucasArts? Her damit! Mit einer vorschwebenden Wertung von 80 Punkten wird installiert. Der Vorspann läuft: Ha, das Barometer klettert auf 85 Punkte und sucht danach die Einheiten jenseits der 90er Marke. Star Wars, Action, Adventure – Herz, was willst du mehr?

Doch halt: Irgendwie werde ich das Gefühl nicht los, vom Hype manipuliert zu sein. Nach den ersten Gehversuchen wird nämlich schnell klar, was LucasArts da verbrochen hat. Die dunkle Bedrohung ist leider weder ein gutes Actionspiel noch ein anständiges Adventure. Vielmehr handelt es sich um einen Mischmasch, der sich mit armseligen Puzzles, einer mißlungenen Perspektive und langweiligen Actioneinlagen hinter dem plakativen Namen versteckt.

- \+ Stimmige iMuse-Musik
- − Unglückliche Perspektive
- − Träge Steuerung
- − Schwer verdaulicher Genre-Mix



Nervtöter Jar Jar Binks hat sich mit einem anderen außerirdischen Freak getroffen.



LucasArts' Adventure-Meisterwerk »Grim Fandango« schwebt meilenweit über Episode 1. Mit exzellenten Dialogen und einer gewaltigen Story protzt »Final Fantasy 7«, bei dem es in den Kämpfen auch auf rasche Reaktion ankommt. 3D-Shooter »Mysteries of the Sith« ist der bislang beste Action-Titel aus dem Star-Wars-Universum, flinke Ballerfinger können sich ohne Gehirnzellenverlust bei »Expendable« abreagieren. Die flaue Action und der nur rudimentäre Adventure-Anteil läßt »Die dunkle Bedrohung« im Mittelmaß versumpfen – nur der Film-Bonus spendet noch etwas Trost.

Story-Elemente, die es nicht im Kino gab. So müssen Sie sich Geld von Jabba leihen, um Karten für das Podracer-Rennen kaufen zu können. Doch das kriegen Sie erst, wenn Sie sein Lieblingsmonster besiegen. Aber erwarten Sie nicht zu viel: Die begleitenden Dialoge sind höchst primitiv. So erkennen bereits besuchte und zugelaberte Gegenüber Sie nicht wieder und leiern erneut ihre gesamte, nicht abbrechbare Litanei herunter. Sind die deutschen Stimmen im großen und ganzen o.k., mixt die Übersetzung mal kunterbunt »Du« und »Sie« bei ein und demselben Gesprächspartner. Die Interaktionsmöglichkeiten mit Menschen und Umwelt sind erschreckend gering. Schießen Sie über den Haufen, wen Sie wollen, wenn es sich nicht um eine Hauptperson handelt, ändert sich am Verlauf der Handlung kein Deut. Können Sie dann die Verblichenen wenigstens nach Wertgegenständen durchsuchen? Fehlanzeige. Auch die vielen Waffen sind Augenwischerei: Die zahlreichen Blaster taugen allenfalls für gezielte Fernschüsse – ansonsten hilft das Laserschwert am besten. Immerhin dürfen Sie allüberall speichern, und das so oft Sie wollen. **(ra)**

Roland Austinat ★★★

Nutze die Macht, George! Laß' Dich von Deinen Gefühlen leiten. Hat nur leider nicht ganz hingehauen – das husch-husch veröffentlichte Action-Adventure wirkt wie mit dem heißen Lichtschwert gestrickt. Die überwiegende Anzahl der elf Level verkommt zu Hüpf- und Schieß-Orgien, die groß angekündigten Adventure-Elemente spotten jeder Beschreibung. Wenn man es nicht wüßte, müßte man glauben, Grim Fandango und Konsorten kämen von einer anderen Firma.

Fulminante Musik und halbwegs nette Zwischensequenzen in Ehren, doch die Dialoge sind ein Krampf: Wie bei der Augsburger Puppenkiste nicken Obi-Wan und seine Jungs bei Gesprächen mit dem kantigen Polygonkopf – der Mund bleibt geschlossen. Zahlreiche Passanten klingen, als intoniere sie – wie weiland Hanns Dieter Huesch die »Väter der Klamotte« – nur ein einziger Sprecher. LucasArts sollte aufpassen, den guten Namen nicht mit Schnellschüssen wie diesem zu verspielen. Stünde nicht Star Wars auf der Schachtel, würde kein Hahn nach diesem Titel krähen. Durch den Film-Bonus starte ich am Ende des Tages dann doch widerwillig den PC, um in den nächsten Level zu gelangen. Ein Fall für hartgesottene Fans und Sammler ohne Geldnöte.

+ Star-Wars-Lizenz
+ Tolle Klang-kulisse
− Üble Figur-Grafik
− Wenig Puzzle, viele Kämpfe



Diese Kneipenbekanntschaft sollten Sie besser nicht zum Drink zu sich nach Hause einladen.

Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung

Hersteller:	LucasArts/THQ
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	-
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/333, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	90
Einstieg:	60	Komplexität:	50
Steuerung:	60	Multi-Player:	–

Spielspaß: 55

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Star Wars Episode 1: Racer

Fünf Trilliraden Zuschauer an den Hologrammen – und alle fiebern dem Start entgegen. Statt Michael Schumacher ist bei diesem futuristischen Rennspektakel allerdings eine seltsame Echse mit Namen Sebulba der Held der Massen.



Vor uns die vor Kraft vibrierenden Turbinen, von links kommt ein Gegner, der den Weg abschneidet – ein Podracer-Rennen kann sehr spannend sein.

Weit entfernte Galaxien in einer längst vergangenen Zeit wimmeln vor niedlichen Ewoks, grimmigen Rebellen und ungütigen Imperatoren, ansonsten aber ist dort alles genauso wie bei uns. Ein paar Runden auf der Rennstrecke sind im »Krieg der Sterne«-Universum den meisten allemal lieber als ein Besuch im Coruscant-Theater, wo gerade »Warten auf Darth Godot« läuft. Wahrhaft schändlich; für uns PC-Spieler aber eine gute Sache, lassen sich Rennspiele doch wesentlich besser und spannender simulieren als der himmelhohe Anspruch solcher Meilensteine der Theaterkunst. Die Instinkte mögen die gleichen sein, die Rennwagen sind es nicht. Sie steuern eine Art Streitwagen, der aber nicht von feurigen Rössern, sondern von zwei Hochleistungsturbinen, den sogenannten Pods, angetrieben wird. Diese Aggregate könnte man gut und gern auch in Raumschiffe einbauen – für die schnellsten Rennen der Galaxis sind sie aber gerade richtig. Gesteuert werden sie über dünne Lenkkabel, die der Pilot in einer Kanzel fünf, sechs Meter hinter ihnen hält. Die Ähnlichkeit zu den Vierspännern des Filmvorbilds »Ben Hur« ist groß, wenngleich sich ob der Kraft der Turbinen ein Vergleich mit Drachen fast noch besser eignet.



◀ Gleich zwei Spezialmanöver: Dieser Fahrer hat seinen Booster aktiviert (die Triebwerke überhitzen allmählich) und die Maschine quergelegt, um leichter durch den schmalen Spalt zu kommen.

Die Motoren erzeugen ein leichtes Antigravitationsfeld, mit dessen Hilfe die ganze Maschine circa einen Meter über dem Boden schwebt. Drücken Sie die Aggregate nach unten, wird der »Streitwagen« immer schneller, zu guter Letzt steht sogar noch ein Booster zur Verfügung. Die schnellsten Podracer erreichen mit ihm Geschwindigkeiten von über 1000 Stundenkilometern. Doch Vorsicht, nutzen Sie ihn zu lange, überhitzt die Turbine und muß



Neben uns triste Texturen, weit vor uns der kaum zu erspähende Gegner – ein Pod-Racer-Rennen kann recht langweilig sein.







Einige ausgefallene Ideen und ungewöhnliche Umgebungen erfreuen durchaus. Links durchbricht das Fahrzeug eine Baumbarriere, rechts durchquert es eine phantastische Stahlkonstruktion.

während des Fluges repariert werden, in der Folge kommt es zu einem nicht unerheblichen Geschwindigkeitsverlust. Auch Schäden durch Kollisionen mit dem Gelände oder vorwitzigen Gegnern gilt es zu verarzten, sonst explodiert der Gleiter. An dieser Stelle ein Wort zu Lenkrädern; auf verschiedenen Testsystemen war bei der Verkaufsversion(!) kein fehlerfreier Betrieb möglich, auch die versprochenen Force-Feedback-Effekte konnten nicht überprüft werden. Ein dummer Patzer, der hoffentlich per Patch behoben wird.

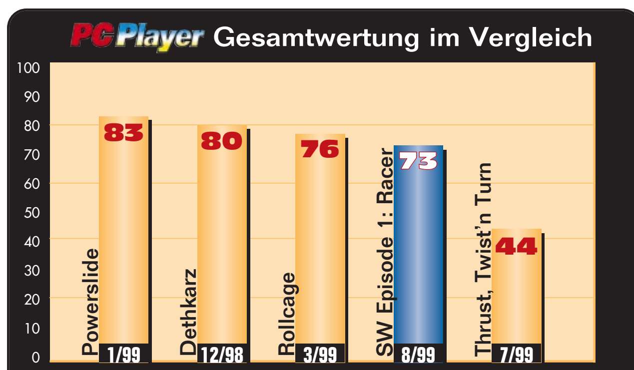
Selbst Jabba schaut zu

Mit Ihrem Duodrachen ist die Teilnahme an drei Turnieren (Amateur, Semi-Pro, Pro) mit jeweils sieben Rennen möglich. Ein vierter Wettbewerb (Elite) wird erst zugänglich, nachdem Sie mindestens einen der ersten drei gewonnen haben. Da es ein galaxieumspannender Sport ist, finden die Rennen auf acht Planeten mit höchst illustren Gastgebern statt. Das Boonta Classic aus dem unmittelbar bevorstehenden Film zum Beispiel wird vom guten, alten Jabba der Hutt auf der Wüstenwelt Tatooine abgehalten. Als letztes und schwerstes Rennen stellt es den Höhepunkt des Spiels dar, wo es zum finalen Showdown zwischen dem Galaxis-Champion Sebulba und dem neunjährigen Jung-Jedi Anakin Skywalker kommt. Sebulba ist ein gewissenloses Reptil mit schlechten Manieren und begrenztem Wortschatz, dem Sie in der Rolle des pummeligen Bald-Vaders oder eines anderen Rennteilnehmers hoffentlich effektiv die Schuppen stutzen werden. Andere Planeten haben andere Rennbedingungen und vor allem unterschiedliche Hintergründe und Grafikstile. Zur Einführung gibt es schöne lange Videos, in denen Sie von den jeweiligen Gastgebern aufs Liebreizendste willkommen geheißen werden. Außerdem werden Sie dort auf die jeweiligen Umweltbedingungen eingestimmt. Auf Aquilaris, dem Wasserplaneten, fahren Sie durch unterirdische Röhren oder überqueren Schwimmbrücken zwischen Inseln. Der Schneeplanet Ando Prime bietet kristallin glitzernde Eisskulpturen, die Gefängniskolonie Oovo IV enge Null-G-Vakuumröhren (Tunnel ohne Schwerkraft).

Insgesamt jedoch gewinnt man den Eindruck, daß die Unterschiede nicht genug herausgearbeitet wurden. Ob man sich auf einem Dschungel- oder einem Minenplaneten befindet, ist nicht immer eindeutig zu beantworten. Die Texturen weiter Streckenabschnitte sind oft uncharakteristisch und wirken zudem aus der Nähe betrachtet grob und unschön. Einige Besonderheiten wie rutschiges Eis, gewagte Stahlkonstruktionen, Wasserfälle, riesige Minenbagger oder Sprünge über Spalten hinweg sind zwar gelungen, werden aber selten eingesetzt.

Podracer-Alltag

Starten Sie eine Karriere als Renn-Novize, stehen Ihnen anfangs sechs Gleiter zur Verfügung. Einer vom Jedi-Bübchen Anakin und fünf von den üblichen Weltraummonstern. Die Sympathien sind sofort



Eine höchst gelungene Fahrphysik bieten Ihnen die massigen Rennwagen der Mad-Max-Welt von Powerslide. Bei Dethkarz wie auch in Rollcage dürfen sie jeden Gegner mit Waffengewalt von der Piste fegen, Dethkarz ist das bestprogrammierte Spiel dieser Gruppe, Rollcage das Originellste. Der Racer bietet neben seinem überragenden Tempo vor allem ausgefallene Fahrzeuge und Filmatmosphäre. Thrust, Thwist'n Turn wirkt im Vergleich mit diesen Kalibern veraltet, unfair und unauffällig.



Der Racer von Boles Roor gehört zu den schnellsten Fliegern, er selber aber ist nur ein kleiner, nackter Hund.



Vorbeihuschende Lichter sind technisch alles andere als perfekt programmiert, da sie unentwegt und heftig zittern.

klar verteilt; ist der Spieler älter als 15 Jahre, wird er eins der Monster wählen. Das ist eigentlich schade, denn Anakin ist der einzige, der sich (sichtbare) Kleider leisten kann, er besitzt den elegantesten Gleiter, und außerdem versteht man bei ihm die Beleidigungen, die er während eines Rennens ausstößt. Sinnsprüche wie »Schluck meine Abgase« oder »Paß doch auf, du Hohlkopf« sind für einen kleinen Knaben recht deftig. Die Monster pöbeln auf vermutlich ähnliche Weise, vielleicht erzählen sie aber auch nur von ihren Problemen beim Ausfüllen der letzten Steuererklärung, Kanonaden wie »Arggh, bahudabahudi,« sind interpretationsfähig.

Alle Gleiter besitzen verschiedene Werte in sieben Bereichen (Traktion, Kurvenlage, Beschleunigung, Tempo, Bremskraft, Kühlung, Reparatur), viele fahren sich allerdings fast gleich. Wirklich gelungen ist die Optik der einzelnen Modelle. Man erblickt bei manchen unförmige Turbinen von der Größe kleiner Einfamilienhäuser, erfreut sich anderswo an schicken, stromlinienförmigen Konturen in gefälligen Farben oder staunt über die aggressiven Formen des Sebulba-Racers. Während des Rennens hat man von diesen grafischen Leckerli nicht so viel. Wenn nicht über den verschiedenen Teilnehmern Positionsmarkierungen aufleuchten würden, könnte man sie meist kaum wahrnehmen. Plazieren Sie sich in einem Rennen auf den vorderen Rängen, erhalten Sie einen Geldpreis, mit dem Sie sich zum juvenilen Watto begeben. Auch der ist dem Lexikon »Star Wars – geschlechtlich schwer zu definierende Weltraumrassen« entsprungen, prunkt aber mit unzähligen Düsen, Batterien oder Reparaturdroiden, deren Erwerb die Gewinnchance des Spielers stark erhöht. Wenn Sie das Rennmonster Ihres Vertrauens wechseln, ist das nicht weiter schlimm – alle erworbenen Tuningteile werden sofort aus- und in den neuen Gleiter eingebaut.

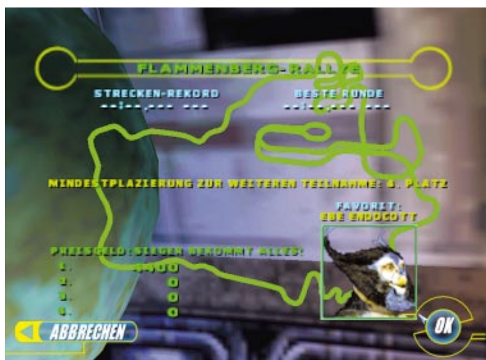
Fahrgefühl, Spannung?

Die Podracer reagieren auf Eingabebefehle gut und vorhersehbar, werden manchmal aber schneller, als das Imperium erlaubt. Das Umfeld donnert dann in so unglaublichem Tempo an Ihnen vorbei, als würde ein Hypersprung unmittelbar bevorstehen. Der Sound ist gut; ab- und anschwellende Geräusche der Turbinen erleichtern das Einswerden mit dem Fahrzeug. Ein spielerischer Höhepunkt ist der majestätische Klang des gut besetzten Orchesters, das in allen Star-Wars-Spielen auftritt; manche werden die bewährten Melodien allerdings schon rückwärts pfeifen können.

In den Rennen tritt ein eigenartiger Effekt auf. Die beiden Gruppen Amateur und Semi-Pro sind im Handumdrehen zu gewinnen, ehe man sich versieht, hat man weit über die Hälfte aller Strecken hinter sich gebracht. Die Profiklasse neigt zum anderen Extrem. Hier dürfen Sie sich nur wenige oder gar keinen Fahrfehler erlauben und sollten den ganzen Kurs am besten auswendig lernen. Entbehren die ersten Rennen also ein wenig der Spannung, wird gegen Schluß auch geübten Joystick-Jongleuren viel abverlangt. **(uh)**



In Wattos Laden gibt es jede Menge Accessoires; Fuchsschwanz und Spoiler fehlen aber.



Vor allem die späteren Rennen besitzen recht komplexe Kursverläufe.

Star Wars Episode 1: Racer

Hersteller:	LucasArts/THQ	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 8 (im Netzwerk)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 73



Star-Wars-Special: Der Emperor's Hammer



Nieder mit der Rebellion!

Mögen Darth Vader und der Imperator die Rückkehr der Jedi-Ritter nicht überlebt haben – im »Emperor's Hammer« kämpfen derzeit rund 4000 Imperiale noch immer gegen die verhaßten Rebellen.



Der Rebellenkreuzer ist verloren – ein weiterer Erfolg für die Imperialen. (TIE Fighter)

Seltsam, aber wahr: Oft sind die Bösewichte die schillerndsten Figuren eines Kinofilms, neben denen selbst der ach so strahlende Held schmählich verblaßt. Das ist im Krieg der Sterne nicht anders. Gegen eine Persönlichkeit wie Darth Vader kann nicht einmal die vereinigte Rebellenflotte in drei Filmen anstinken, erst sein eigener Sohn bringt den dunklen Lord zurück zur guten Seite der Macht – woraufhin er prompt dem Imperator in die ewigen Jedi-Gründe folgt. Doch die zurückgelassene Armee führt den Kampf gegen die Rebellen fort.

Erben des Imperators

Zeit für den **Emperor's Hammer**. Der Amerikaner William Call gründete den gleichnamigen Online-Klub 1995, »um die Auseinandersetzungen zwischen Imperialen und Rebellen dort fortzuführen, wo TIE Fighter von LucasArts aufhörte.« Die Mitglieder des Klubs waren rege: Im Frühjahr '95 bastelten sie die ersten Missionen für dieses Spiel, noch vor den offiziellen Zusatz-Disks. Neben TIE Fighter spielen die Freunde des Imperiums »X-Wing vs. TIE Fighter« und seit kurzem »X-Wing Alliance«, sowohl offline als auch gegen die Rebellen in ihren verhaßten X-Wings.

Wer lieber auf dem Boden der Tatsachen bleibt, tritt in die Dark Brotherhood ein. Dieser Geheimbund spielt den Shooter »Jedi Knight«. Dazu kommen Untergruppen für echte Rollenspieler und Fans eines Star-Wars-Kartenspiels. Selbst Ex-Rebellen sind willkommen: Die Mitglieder des Infiltrator Wing fliegen in deren Schiffen und schleichen sich als Spione in Rebellen-Klubs ein, die es analog zum Emperor's Hammer gibt. Wenn jemand partout keine Spiele mag, aber in den Emperor's Hammer will, darf er in den Orden der Krath eintreten und sich als Geschichtenerzähler und Dichter versuchen.

Militärisch organisiert

Am meisten Spaß macht der Kampf gegen die Rebellen natürlich im Cockpit eines schmucken Abfangjägers. Das meinen auch die rund 700 aktiven Piloten im TIE Corps des Emperor's Hammer. Doch aller Anfang ist schwer: Bis sich ein frischgebackener TIE-Fighter-Pilot vom Sub-Lieutenant bis zum Grand Admiral nach oben gedient hat, vergehen etliche Flugstunden in den rund 100 Missionen, die inzwischen schon zusammengekommen sind. Je mehr ein Pilot davon fliegt, desto schneller winken Medaillen und Beförderungen. Karrierewirksam ist außerdem das Verfassen eigener Geschichten, der Entwurf von Grafiken oder Homepage-Design.

Es winkt sogar ein Aufstieg vom Flight Member zum Flight Leader. Die Flotte ist nämlich in zwei Battle Groups unterteilt, die ihrerseits wieder mehrere Wings umfassen. Pro Wing gibt es sechs Squadrons, und jeder Squadron besteht wiederum aus drei Flights mit je vier Piloten. Ein Flight Leader hat drei, ein Squadron Commander elf »Untergebene«.

Die Simulation der Imperiums-Truppe ist frappierend detailliert. So ist Paul »Kessler« Charlton (29) aus Portsmouth, England, unter anderem inoffizieller Sicherheitsof-



Imperiale in Paris: CMDR Callista alias Natalie Mühlberger und ein paar Piloten des Typhoon- und Cyclone-Squadrons.

Nützliche Links

http://www.emperorshammer.org	Homepage des Emperor's Hammer
http://www.tiecorps.org	Homepage des TIE Corps
http://www.geocities.com/Area51/Dunes/8234/	Homepage des Flaggschiffs ISD Challenge
IRC (Undernet): #emperor's_hammer	Offizielles Meeting jeden Sonntag um 18 Uhr MEZ

fizier seines Wings. Als solcher kümmert er sich darum, daß sich keine Rebellen einschleichen. Warum er nicht auf deren Seite fliegt? »Ernsthafte Frage? Du hast doch nicht wirklich diese ganze Rebellenpropaganda in den Filmen geglaubt, oder?«, antwortet er entrüstet. Der 19jährige Alan Kawolski aus Chicago, der ursprünglich nur Gleichgesinnte zum Missionsaustausch suchte, fügt hinzu: »Ich ziehe Sternenzerstörer und Todessterne flennenden Farmjungen und Ewoks vor. Die Piloten sind ein toller Haufen, und ich fühle mich geehrt, mit ihnen zusammenzuarbeiten.«

Total international

Alter und Nationalität sind im Emperor's Hammer zweitrangig. Zwar liegt der Altersschnitt bei 19 Jahren, doch die Spanne der Mitglieder reicht von elf bis 55. Sie stammen aus den USA und europäischen Ländern wie England, Deutschland, Holland oder Portugal, aber auch aus exotischeren Gegenden wie Argentinien, Rußland, Estland oder Südafrika.

Natalie »Callista« Mühlberger aus Deutschland ist ebenfalls 19 Jahre alt und wurde eines Abends im #starwars-Kanal im IRC von einem Imperialen rekrutiert. In Natalies Typhoon Squadron gibt es eine Menge freundschaftlicher Beziehungen: »Wir haben sogar zwei weibliche Wesen bei uns, was natürlich dazu führt, daß auch mal nett geflirtet wird.« Die Truppe traf und besuchte sich in diesem Jahr bereits mehrfach, unter anderem in London und Paris. Es gibt auch schon feste Beziehungen: Paul verlobte sich mit Pilotin Lindsay Noel Labanca alias »Darkfire« aus New Orleans – und im nächsten Jahr wird geheiratet.

Auf zur dunklen Seite!

Wer beispielsweise im TIE Corps mitfliegen will, schickt seine Pilotendatei zusammen mit einem Rufnamen an den Emperor's Hammer (EH). Nach der Prüfung der Datei sucht man sich eine Squadron aus oder wird einfach in eine eingeteilt, und schon kann's losgehen. Infos zu anderen Spielen finden sich ebenfalls auf der offiziellen Homepage (siehe Kasten links unten).

Heather »Alastery« Ritchie (16) aus Kanada hat das Schlußwort: »Ein Mitglied der EH zu sein, ist ein klasse Weg, seiner Vorstellungskraft freie Bahn zu lassen. Schlimm wird's erst, wenn Leute die Dinge viel zu ernst nehmen. Man muß wissen, wann man die Grenze zwischen Fantasie und Realität ziehen sollte, und nicht die erstere von beiden Herr über die Wirklichkeit werden lassen ...« **(ra)**



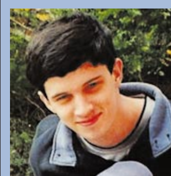
Ein Prosit auf das Paar: LCM Brandon, CM Mell, COL Kessler, CPT Darkfire und High Inquisitor Darkov feiern in einem englischen Pub.

Piloten-Plaudereien



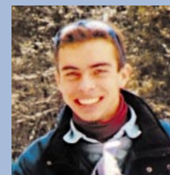
Name: Ben Oakley
Alter: 16
Ort: Shrewsbury, England
ID-Line: FM/LCM Brandon/Typhoon 1-2/ISD Challenge/Wing X

PC Player: Warum bist Du dem EH beigetreten?
Ben: Ich war schon immer ein großer Star-Wars-Fan und dachte mir, der Klub wäre eine nette Idee.
Wie lange bist Du schon im EH?
Neun Monate.
Was sind Deine speziellen Aufgaben?
Ich fliege Gefechte und nehme an Wettkämpfen teil, schreibe ganz gerne Star-Wars- und EH-Geschichten und gehe online, um mit allen meinen Freunden in der Flotte zu chatten. Und ich bringe jeden zum Lachen, das kann ich ziemlich gut.
Warum nicht die Rebellen?
Pah, langweilig. Die Imperialen haben die coolen, sexy schwarzen Uniformen und fliegen die netten TIE-Jäger, während die Rebellen diese lahmen, schäbigen Alphabet-Flügler fliegen. Und die Imperialen wissen, wie man Parties feiert. Also, setzt Euch an den PC und schreibt Euch ein – Ihr findet mich in der Cantina.
Was magst Du besonders am EH?
Die Gelegenheit, mit Leuten auf der anderen Seite der Welt zu reden und Spaß zu haben.
Warum nicht die Rebellen?
Ich bin zuerst auf den EH gekommen und fand ihn besser als den Rebellen-Klub.



Name: David Dunn
Alter: 21
Wohnort: Australien
ID-Line: COM/RA Torres/ISD Challenge

PC Player: Warum bist Du dem EH beigetreten?
David: Um eine gute Zeit zu haben und neue Leute über das Netz kennenzulernen.
Wie lange bist Du schon im EH?
20 Monate.
Was sind Deine speziellen Aufgaben?
Ich organisiere Wettkämpfe für den Wing, passe auf, daß bei uns alles glattläuft, vertrete die ISD Challenge vor dem BGCOM, gebe mehr oder weniger kluge Ratschläge und helfe Piloten, wenn sie Hilfe brauchen.



Name: Esteban Lucas Gonzalez
Alter: 21
Ort: Buenos Aires, Argentinien
ID-Line: FL/CPT Vader/Typhoon 3-1/Wing X/ISD Challenge

PC Player: Warum bist Du dem EH beigetreten?
Esteban: Weil ich die Idee toll fand, Teil des Star-Wars-Universums zu sein und die Handlung fortzusetzen, die George Lucas in den Filmen unvollendet gelassen hat. Der Gedanke, in einer Squadron zu sein, die wiederum in einem Wing stationiert ist, der wiederum Teil einer Battle Group ist, die wiederum alle zusammen eine Flotte bilden, schien mir ziemlich aufregend – und ich bin nicht enttäuscht worden.
Wie lange bist Du schon im EH?
Seit Juli 1997.
Was sind Deine speziellen Aufgaben?
Ich bin Flight Leader von Flight Drei der Typhoon Squadron und kümmere mich um drei andere Piloten, meine Wingmen. Meine Pflicht ist es, CMDR Callista dabei zu helfen, die Squadron zu managen, die Moral hoch zu halten und viel Spaß zu haben.
Was gefällt Dir besonders am EH?
Die Momente, die ich mit meinen Freunden von Typhoon und anderen aus dem EH verbringe. Die Freundschaft, den Spaß und die vielen E-Mails sind Dinge, die mir sehr wichtig geworden sind. Und natürlich ist es auch ganz nett, wenn ich Medaillen und Beförderungen kriege, weil mein Ego dann ins Unermeßliche wächst.
Warum nicht die Rebellen?
Ein Rebell zu sein ist viel zu einfach ... die Guten gewinnen immer ... ich bin lieber einer von den Bösen und spiele eine ungewöhnliche Rolle. Wenn der Grund noch nicht reicht, denkt nur daran, wie es sein muß, mit Darth Vader und Imperator Palpatine Rebellen nur so zum Spaß zu töten ...

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Street Wars

Angesichts dieser perfiden Häuserkampf-Simulation dürfte der Deutsche Mieterbund im Viereck springen, denn hier bekommen Immobilienbesitzer einen ganzen Sack voller anarchistischer Tips, wie man seine Mieter in den hellen Wahnsinn treibt.

Trotz des irreführenden Titels handelt es sich bei »Streetwars« um den inoffiziellen Nachfolger der Aufbausimulation »Constructor«. In den rund 50, auf vier Kampagnen sowie ein Tutorial verteilten Szenarien mimen Sie einen Miethai. Anfangs ausgestattet mit nur wenigen Groschen, einigen Mietern sowie einer Baukolonne breiten Sie sich in Echtzeit auf einer isometrischen Karte aus. Zunächst erwerben Sie mehrere Grundstücke und bepflastern diese mit den in insgesamt knapp 50 Ausführungen vorliegenden Gebäuden wie Kinos, Bars, Gefängnissen oder Kneipen.

Die Hausbau-Materialien werden in Zement- und Stahlfabriken sowie einer Ziegelei produziert. In die meisten Gebäude setzen Sie einen Mieter und entscheiden, ob dieser lieber Geld zahlen oder sich um Nachwuchs – sprich neue Mieter oder Bauarbeiter – bemühen soll.

Da sich die maximal drei Computerkonkurrenten ebenfalls in Rekordzeit breitmachen, setzt ziemlich schnell ein Verdrängungswettbewerb ein. Mit lustig-fiesen Mitteln wie etwa Gangstern, Geistern, Bettel-Priestern oder Kettensägenfetischisten tyrannisieren Sie die Mieter Ihrer Konkurrenten, parallel dazu erwehren Sie sich eben solcher Terroranschläge.

Trotz der vier Geschwindigkeitsstufen, der verbesserten Bedienbarkeit und den neu hinzugekommenen Missionszielen erinnert Streetwars sehr an seinen nicht nur optisch ähnlichen Vorgänger. Dies bedeutet auch und vor allem, daß die Simulation trotz ihrer Komplexität mehr Hektik bietet als so manches Actionspiel. **(md)**

▲ In jeder Ausbaustufe verändern die Gebäude ihr Design. Die Hundehütten sind ein idealer Schutz gegen feindliche Amokläufer.

Brennende Ölfässer und Einfärbungen trennen das eigene vom feindlichen Territorium.

Ein Gebäude wurde von Geistern besetzt, flugs tritt der Kammerjäger in Aktion.

Manfred Duy ★★★★

Zuerst die gute Nachricht: Streetwars brilliert mit einer herrlich anarchischen und liebevoll in Szene gesetzten Grundidee, die zudem mit abwechslungsreichen Aufgaben ideal abgerundet wurde. Ähnlich wie bei einem Asterix-Heft lohnt es sich, jedes Detail der schrulligen Figuren und Gebäude genauestens unter die Lupe zu nehmen.

Und jetzt kommt die unfrohe Botschaft, denn genau dafür fehlt fast immer die Zeit. Angesichts des überaus hektisch-komplexen Geschehens ist der Spieler pausenlos schwer am rackern, um einen vorzeitigen Konkurs des Bauherrenmodells abzuwenden: Allzu früh sterben die Mieter weg, Ersatz läßt demgegenüber sehr lange auf sich warten, ständig gehen Gebäude in Flammen auf, zahllose Anschläge nagen an Nerven und Geldbeutel, Grundstücke und Gebäude werden – wenn man nicht sofort Gegenmaßnahmen einleitet – hopplahopp vom Gegner übernommen. Schade, daß die Streetwars-Macher nicht wissen, daß artverwandte Konkurrenten wie Gangsters oder Die Siedler nicht zuletzt davon leben, daß es dem Spieler dort ab und an vergönnt wird, dem emsigen Treiben einfach bloß zuzuschauen. Hier beschleicht mich bei aller Gaudi stets auch ein wenig das unangenehme Gefühl, soeben Schwerarbeit abzuleisten.

+ Abgefahrene Idee

+ Originelle Missionen

+ Prima bedienbar

– Übertrieben hektisch

Street Wars

Hersteller:	Studio 3/Infogrames	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom Juni '99	Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 64 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk, Modem, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

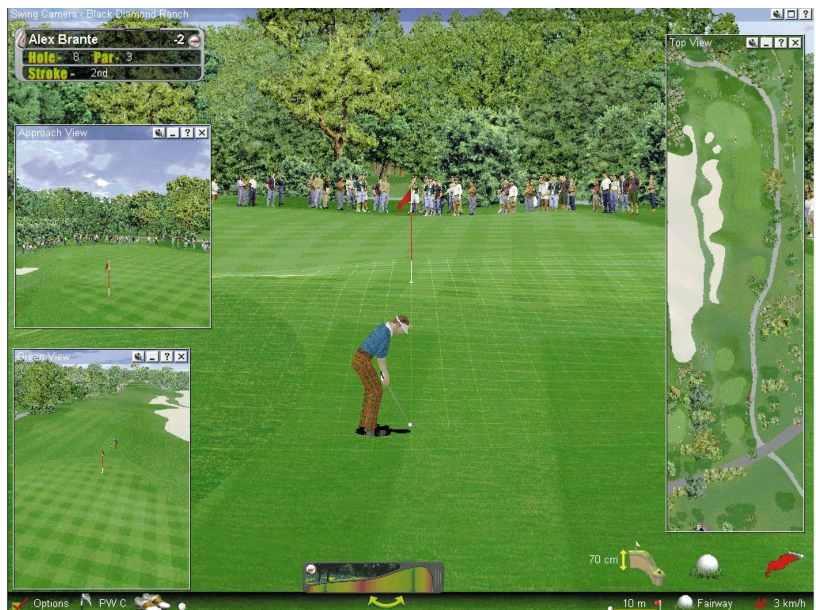
Spielspaß: 78

Sportspiel für Fortgeschrittene

PGA Championship Golf
1999 Edition

Revolution bei Multiplayer-Golfpartien: Dank »Ready Play« müssen nicht mehr alle warten, bis einer seinen Schlag ausgeführt hat. Dies ist aber nur einer der vielen Pluspunkte, die »PGA Championship Golf« für sich verbuchen kann.





Beste Sicht auf alle Plätze: Der Bildaufbau ist selbst bei vielen geöffneten Fenstern erfreulich schnell. (1024x768)

Nach dem mit vielen Fehlern behafteten »DSF Golf« überzeugt der Nachfolger nun auf der ganzen Linie. Während Konkurrent EA Sports nur noch mit Tiger Woods wirbt, hat sich Sierra die Namensrechte der Professional Golfers Association gesichert – daher der neue Name »PGA Championship Golf«.

Die gefällige Menüstruktur läßt optionsmäßig keine Wünsche offen. Sie erstellen Ihren Golfer nach Belieben und dürfen ihn sogar nach jeder Runde neu einkleiden. Dank Motion-capturing bewegen sich die Herrschaften ungeheuer realistisch und trödeln gerne herum, wenn sie nicht ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgehen (einen kleinen Ball mit viel Wucht über gepflegte Rasenanlagen scheuchen). Die Wahl der Schlagmethode ist entscheidend: Chefprogrammierer Vance Cook ist ein Verfechter des pseudo-realistischen »True Swing«, und tatsächlich hat sein Team viel an diesem Verfahren gearbeitet. Allen Skeptikern bietet man daneben glücklicherweise noch den klassischen »Tri-Klick« an, bei dem Sie mit der Maus einen schnell absausenden Energiebalken möglichst punktgenau abstoppen. Insbesondere beim Putten erweist sich diese Methode als präziser. So oder so finden erfahrene PC-Golfer alles, was ihr Herz begehrt. Wie in der Realität ist wahres Können erst gefragt, wenn der Ball im Bunker oder vor einem Baum liegt. Das Programm erlaubt die Kombination von mehreren Faktoren: So lassen sich Stand, Schläger und Schwung fast beliebig der Situation anpassen.



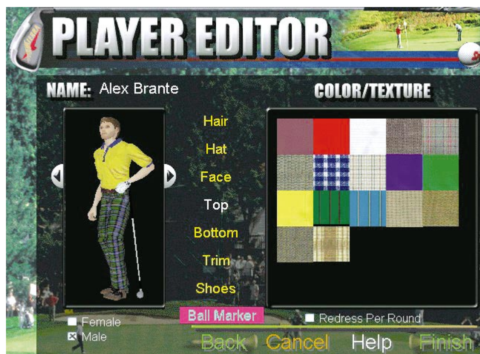


Der leicht bedienbare Editor erschafft im Handumdrehen simple Plätze, inklusive Monsterente. Da das Green dummerweise ein Bunker ist, sollte das Putten nicht allzu leicht fallen.

Alex Brante ★★★★★

PGA Championship Golf spielt sich auf dem Leaderboard der Golfsimulationen weit nach vorne, mit wenigen Bogies und so manchem Birdie. Präsentationstechnisch gibt es nichts zu bemängeln, die Spieleranimationen gehören mit zum Besten, was ich je in diesem Genre gesehen habe. Die Steuerung ist nahezu perfekt, bloß beim »Ready Play« kann es hakelig werden, wenn mehrere Spieler gleichzeitig ihren Schlag ausführen. Trotzdem ist Vance Cook mit dieser neuen Technik ein Eagle gelungen, eine Revolution für Multiplayer-Partien. Ein eklatanter Schwachpunkt bleibt leider weiterhin das Zielen, denn Richtungsänderungen sind nur durch die Rotation des Spielers möglich. Besonders beim Putten fällt es dadurch wirklich schwer, den Schlag genau zu planen.
Wie vor zwei Jahren findet sich der Ball außerdem oft meterweit von der zuerst angezeigten Position wieder: statt auf dem Fairway liegt er beispielsweise im Bunker. Schmerzlich vermisse ich auch immer noch ein Offline-Turnier mit Leaderboard und Preisgeldern – die Zukunft des Computerspiels liegt halt im Internet, und dort (www.won.net) läßt es sich vorbildlich spielen, inklusive ausführlicher Statistiken, Ranglisten und sogar Sachpreise.

- \+ Optionsvielfalt macht wunschlos glücklich
- \+ Ready Play beschleunigt
- \+ Mehrspieler-Partien
- \+ Leistungsfähiger Editor
- − Bestimmung der Schlagrichtung unpräzise



Mir dünkt, die diesjährige Mode ähnelt der aus der Saison davor und der davor, und …



Die sieben Kurse sind allemal abwechslungsreich, zur Auswahl stehen beispielsweise »The Royal Birkdale« in der Nähe von Liverpool und »Pasatiempo« in Kalifornien. Für die optimale Übersicht auf dem Platz stehen frei konfigurierbare Kamerafenster zur Verfügung. Die Positionierung ist in allen drei Dimensionen problemlos vorzunehmen. Zufällige Platzbedingungen sind ebenso zuschaltbar wie Zuschauertribünen oder ein Kommentator.

Erfreulich gut läßt sich der mitgelieferte Editor bedienen. Im Handumdrehen entsteht ein neuer Kurs, mit dem sich auch allerlei Schabernack (Grüns als Bunker und umgekehrt) treiben läßt. Dem Detailreichtum sind außer Ihrer verfügbaren Zeit keinerlei Grenzen gesetzt: Sogar Enten und Zuschauer lassen sich plazieren.

An Multiplayer-Partien können beliebig viele Golfenthusiasten teilnehmen, sie werden aber in Gruppen von maximal vier Spielern eingeteilt. Zur Beschleunigung dient das extrem nützliche »Ready Play«. Diese Technologie erlaubt es im Netzwerk oder Internet, daß alle gleichzeitig spielen. Während der eine seinen Putt ausführt, kann der nächste den seinen bereits analysieren. In den Kamerafenstern darf man währenddessen die anderen beobachten und sie sogar gestikulierenderweise ärgern. Dies funktioniert übrigens auch bei einer Partie gegen computergesteuerte Konkurrenz.

Die maximale Installation ist mit 440 MByte für eine Golfsimulation, noch dazu mit sieben Kursen, akzeptabel. Dazu ist der Bildaufbau recht flott, mit einer festlegbaren Auslagerungsdatei läß sich das Geschehen zusätzlich beschleunigen. **(Alex Brante/md)**

PGA Championship Golf 1999 Edition

Hersteller:	Headgate/Sierra
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC, Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 96 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	70
Einstieg:	80	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	90

Spielspaß: 80

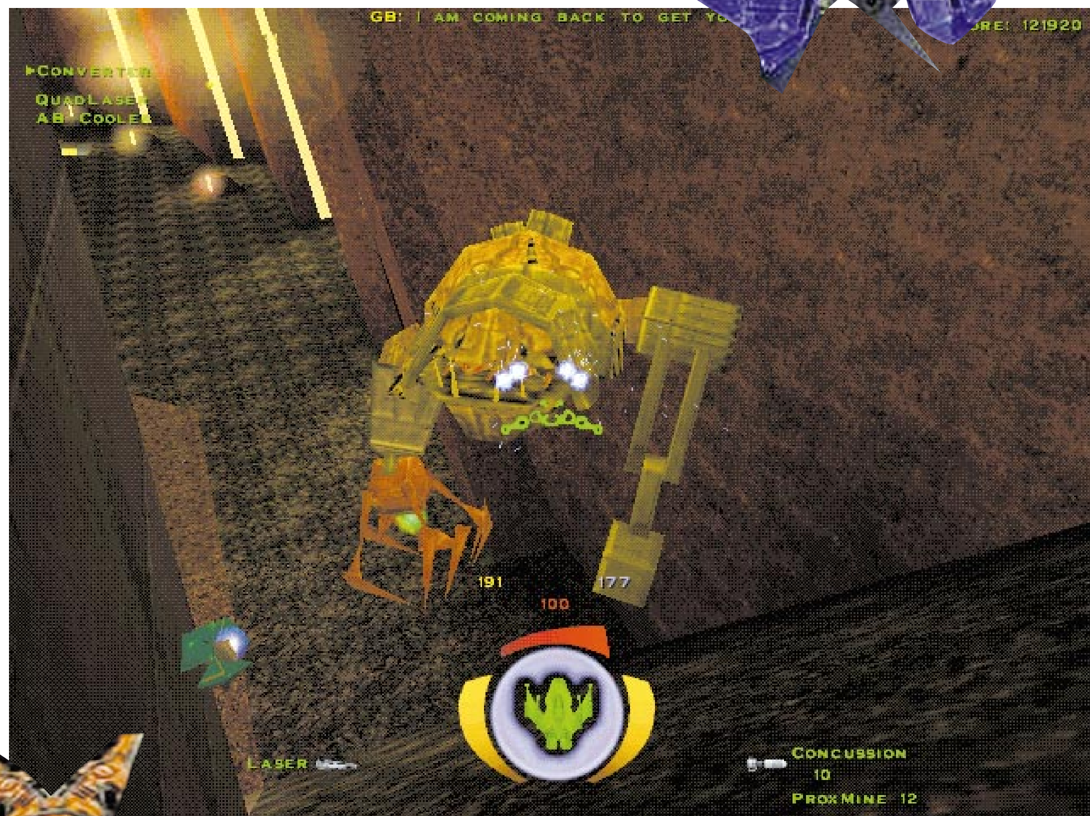


Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Descent 3



Das Warten hat ein Ende: Nach dem Zwischenhappen »Conflict Freespace« kommt jetzt das offizielle dritte »Descent«-Abenteuer angeflattert. Also: Energie und Schutzschilde aufgefüllt, Guide-Bot zurechtgewiesen und los geht's!



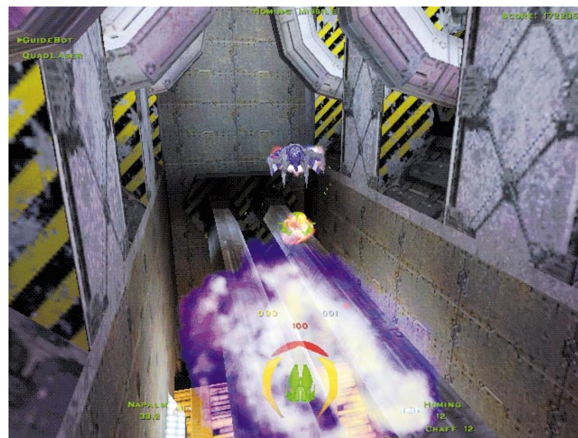
▲ Guten Tag! Ich bin der fiese, kaum zu knackende Zwischengegner! Oh ja, oh ja!

Ein Gleiter trudelt ziellos durchs Weltall: Die Triebwerke sind zerstört, die Schutzbeschichtung ist verkohlt und die Kabinenkanzel fast geschmolzen. Drinnen sitzt ein einsamer Pilot und erlebt im Fieberwahn immer wieder die letzten Sekunden vor der Katastrophe, als der Warp-Antrieb seines Gleiters versagte. Immer näher kommt das geschundene Gefährt der Sonne. Doch kurz bevor der Gleiter verbrennt, ziehen ihn drei Traktorstrahlen an Bord eines Raumschiffes. Vorsichtig wird der Pilot aus seiner Kanzel gesägt, der Gleiter findet seine letzte Ruhestätte in der Korona der Sonne.



Freude am Fliegen

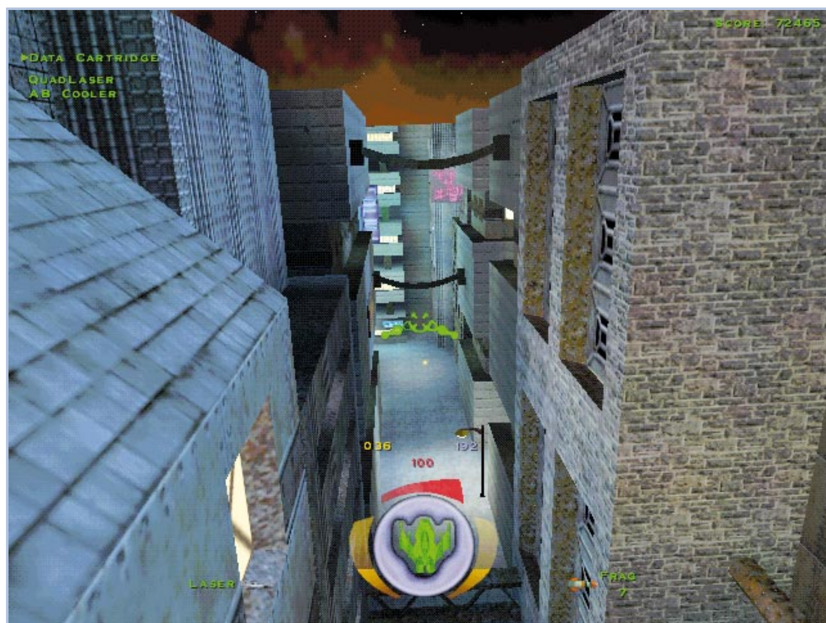
Dieser stilvolle Auftakt der dritten Folge des 3D-Actionshooters »Descent« dürfte so ziemlich jedem Fan der Serie eine Nostalgie-Träne ins Auge nötigen. Ähnlich wie im zweiten Teil geht der Kampf gegen durchgeknallte Roboter in verwinkelten dreidimensionalen Leveln weiter. Und genau wie im zweiten Teil steigt man wieder in einen Gleiter, der sich nicht einfach nur fortbewegt, sondern auch in der Luft stehenbleiben und obendrein um alle Achsen rotieren kann. Diese Wendigkeit ist kein überflüssiger Luxus, denn die Roboter-Gegner sind mindestens genauso flink wie der Gleiter. Da kann es schon einmal zu Komplikationen bei der Steuerung kommen, und – schwups – schon finden Sie sich auf dem Kopf stehend wieder. Damit das nicht gleich bei Spielbeginn zu einem Problem wird, muß jeder neue Pilot eine Trainingsmission fliegen,



Sehr praktisch bei der Abwehr von Robotern: der Flammenwerfer. Leider haben auch manche Gegner dieses ungemein nützliche Instrument.



Ein Anti-Virus-Extra speziell für den Guide-Bot, damit er nicht wie die übrigen Roboter durchdreht.



Allzu viele Level gibt es nicht, dafür sind die vorhandenen aber richtig groß. Ohne Karte und Guide-Bot hat man da keine Chance.


Hoffentlich liegen die Taschentücher bereit: Das Spiel stimmt mit einer äußerst atmosphärischen Filmsequenz auf das Kommende ein.

die nachhaltig die Steuerung des Gefährts demonstriert. Außerdem gibt es eine schicke Neuerung: Der Gleiter richtet sich nach einer gewissen Zeit automatisch waagerecht zur Gravitation aus. Sprich: Unten aus der Sicht des Piloten ist auch wirklich unten. Das war in früheren Teilen nicht ganz so, jeder Descent-Fan kann von den damit verbundenen Problemen ein Lied singen (»Bin ich hier wirklich schon einmal entlanggeflogen?«).

Den Robotern heizen Sie mit den Bordwaffen gehörig ein, wofür Ihnen anfangs lediglich Raketen und ein einfacher Laser zur Verfügung stehen. Später kommen jede Menge schnuckliger Waffen hinzu, die obendrein noch manipuliert werden können. Eine »Quad Fire« schießt gleich vier Feuerstöße auf einmal ab, »Rapid Fire« hämmert die Schüsse im schnellen Stakkato raus: Keine Chance für die armen Roboter.

Für die ganz Eiligen

Wenn es mal schnell gehen muß, läßt sich der Afterburner des Gleiters aktivieren, der aber nicht ewig durchhält. Glück für den, der einen »Afterburner Cooler« findet, mit dem das Schiff etwas länger Gas gibt. Neue Waffen installiert der Gleiter braverweise gleich selbst, wenn Sie über die herumschwebende Waffe drüberfliegen – so, wie man es von anderen 3D-Shootern kennt. Auch gelbe Energie oder blaue Schutzschilde nehmen Sie durch schlichtes Überfliegen auf. Energie wird für die Laser gebraucht – keine Energie, kein Feuergefecht – und für die Scheinwerfer. Manchmal wird es in den Leveln nämlich so duster, daß schlechterdings gar nichts mehr zu erkennen ist. Wer über 100 Prozent Energie getankt hat, kann diese mit einem – ebenfalls erst zu findenden – »Energy-Shield-Converter« auf die Schilde leiten. Denn diese verlieren mit jedem gegnerischen Treffer an Wirksamkeit, und sobald sie ganz auf Null sind, explodiert das Schiff. Zum Glück gibt es unendlich viele Leben, der Spieler startet wieder an einer nahegelegenen Stelle, und die gesammelten Waffen des vorigen Schiffes schweben auch noch alle herum und warten darauf, vom folgenden Piloten aufgeklaubt zu werden.

Übrigens gebieten die feindlichen Roboter über das gleiche Waffenarsenal wie Sie selbst, glücklicherweise sind es allerdings immer nur ein oder zwei Waffen pro Gegner. Leider ist eine Napalm-Salve des Gegners auch genauso eklig und frißt nach und nach die Schutzschilde weg. Der Feuerzauber dauert zwar nur ein paar Sekunden, aber wenn das Schild sowieso schon dünn ist, kann man eigentlich gleich den letzten Spielstand laden.



Zum Glück gibt's jetzt eine richtige Karte, die im Gegensatz zu den Vorgängermodellen auch tatsächlich halbwegs für Übersicht sorgt (hier sieht man die U-Bahn-tunnel aus Level vier).

Ein alter Bekannter

Und damit wären wir bei dem am meisten umstrittenen Feature des vorigen Teils: dem »Guide-Bot«. Die einen haben ihn ins Herz geschlossen wegen seiner fiependen, niedlichen Kommentare, die anderen hassen ihn regelrecht, weil er immer irgendwie im Kreuzfeuer rumschwebte und womöglich noch Leuchtpfeile auf das eigene Schiff abschoß. Nun: Den Kollegen gibt es hier auch, allerdings klebt er

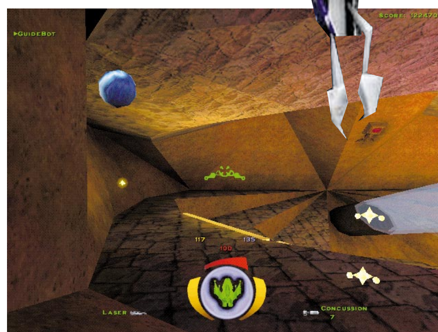


Vor und während jeder Mission erhält man Instruktionen, was eigentlich zu tun ist.



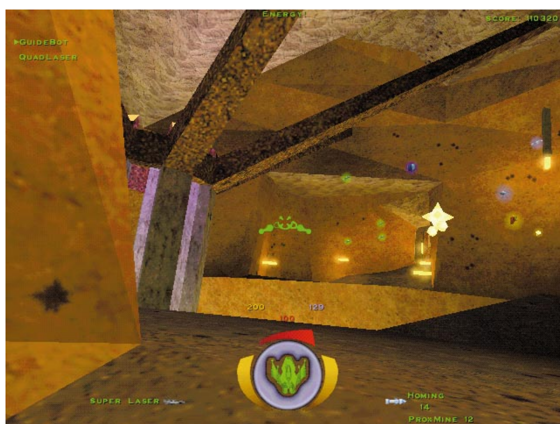
Ein Novum für Descent: Plötzlich bekommt man Wind und Wetter – oder wie hier Schneeflocken – zu spüren.

grundsätzlich am eigenen Schiff, und Sie lassen ihn per Kommando von der Leine. Anschließend erteilen Sie ihm einen Auftrag, zum Beispiel »Suche das nächste Ziel« oder »Suche Energie«. Sofort wieselt der Gute los und tut wie ihm befohlen. Man selber düst bestmöglich hinterher. Daß Sie ihn aus den Augen verlieren, steht nicht zu befürchten: Läßt man eine Weile nichts von sich sehen, kehrt der Kleine um und fliegt mit einem aufmunternden Kommentar (»Come on, come on!«) zum Gleiter zurück. Sobald er nicht mehr benötigt wird, pfeift man den Bot wieder zurück und hat seine Ruhe.



Descent-Fans müssen sich kaum umgewöhnen: Die Extras sehen genauso aus wie in den vorigen beiden Teilen und geben beim Aufsammeln sogar das gleiche Geräusch von sich.

Kommt es zu einem Napalm-Beschuß durch den Gegner, hat das kleine Wiesel noch eine ganz besondere Funktion; der Knirps besitzt nämlich einen Feuerlöscher. Im Falle eines Brandfalles heißt es raus mit ihm, das Feuer am eigenen Schiff gelöscht und dann den Gegner platt gemacht. Klasse! Durch den Guide-Bot ist es inzwischen fast nicht mehr notwendig, die »Karte« des Spiels zu aktivieren. Die gibt es also nach wie vor, sie hat aber ebenfalls eine Renovierung erfahren: Statt der unübersichtlichen dreidimensionalen Liniengrafik der vorigen beiden Teile, die noch konfuser als der eigentliche Level war, gibt es jetzt eine richtige dreidimensionale Ansicht mit ausgefüllten Polygonen. Die Karte stellt somit ziemlich exakt das Gelände dar, wie man es auch sehen würde, wenn man mit dem Gleiter direkt an Ort und Stelle wäre; nur eben stilisiert. Wer sich restlos verfranst hat, blickt einfach kurz auf die Karte. Aber wie gesagt, es ist im Grunde wesentlich praktischer, den Guide-Bot als Fremdenführer zu mißbrauchen.



Herumschwebende Extras erkennt man aus der Entfernung vor allem daran, daß sie in verschiedenen Farben leuchten. So ist eine Verwechslung mit einem genervten Roboter ausgeschlossen.

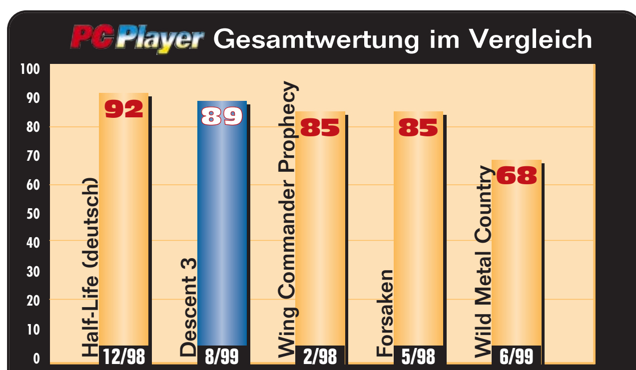
Unendliche Weiten

Last not least erwartet den echten Descent-Fan noch ein (angenehmer) Schock: Plötzlich fliegt man aus einem Gebäude heraus und befindet sich ... unter freiem Himmel! Da prasselt unversehens Regen auf die Frontscheibe und hinterläßt Wassertropfen, Wind rauscht um die Triebwerke, und Schneeflocken wirbeln um das Cockpit. Da flitzt man plötzlich um Gebäude herum und schaut sich durch die Fensterscheiben die grimmigen Roboter-Bewohner an. Da düst man durch dunkle Schluchten und liefert sich Gefechte mit automatischen Waffen. Da huscht man durch eine Eislandschaft und kämpft gegen penetrante Bodenpanzer. In einem Satz: Es ist der Hammer!

Descent-Einsteiger mögen jetzt vielleicht verständnislos den Kopf schütteln, so etwas ist schließlich in Rennspielen oder Flugsimulationen längst Standard. Aber das hier ist Descent! In den vorigen Teilen erforschte man bekanntermaßen ausschließlich muffige und düstere Bergbauhöhlen auf irgendwelchen entlegenen Asteroiden. Keine Spur von Außenmissionen, geschweige denn von Wind und Wetter. Da bleibt einem als Fan nur der begeisterte Ausruf: Superklasse!

Und es geht gleich weiter mit den Innovationen: Die Level sind wesentlich detaillierter als im Vorgänger. Wo vorher nur eine blanke Höhlenwand war, sind jetzt Schilder, Rohre, Armaturen, Schalter, Streben, eben alles, was in Gebäuden und Bergwerken so rumsteht. Das sieht schick aus und erleichtert zugleich die Orientierung. Obendrein sind alle Level unterschiedlich texturiert: Gebäude und Städte sehen ganz anders aus als Missionen auf der Marsoberfläche oder in einer Eislandschaft. Und natürlich stoßen Sie auch hier wieder auf Lavaflüsse und Wasserflächen, wenn auch wesentlich seltener als im ersten und zweiten Teil.

Viele Level gibt es zwar nicht, 15 Stück haben die Entwickler vorgesehen. Dafür sind diese



Unangefochtener Action-König ist und bleibt Half-Life (deutsch), das eine geniale Mischung aus Action und Horror-Atmosphäre besitzt. Der fünfte Teil von Wing Commander spielt zwar im Weltraum und bietet gegenüber den Vorgängern nichts Neues, ist aber eindeutig ebenfalls eine Action-Ballerei und bringt einen Heidenspaß. Das ist vor allem etwas für Action-Einsteiger. Der direkteste Konkurrent Forsaken wartet dagegen mit wunderhübschen Grafik-Effekten auf, kann aber beim Level-Design nicht ganz so überzeugen. Wild Metal Country ist zwar auch ein Roboter-Geballer, allerdings mit Panzern und wird nach kurzer Zeit recht öde.

groß, und zwar richtig groß! In einem muß man sich zum Beispiel erst einmal durch ein Labyrinth von U-Bahnschächten kämpfen, immer auf der Hut, nicht von einem heranbrausenden Zug überfahren zu werden. Danach geht es in einer Stadt weiter, mit verwinkelten Gassen und Hochhäusern. Wie gesagt: Ohne Karte und Guide-Bot wäre man hier wohl verloren. Ist dieser Orientierungslauf respektive -flug erfolgreich gemeistert, finden Sie sich vor dem Hauptgebäude der Firmenzentrale wieder. Und auch das Ding ist nicht eben klein. Da verstreicht schon das eine oder andere Stündchen, bis man da durch ist. Wer dann noch alle Geheimgänge finden und erkunden will, hat richtig was zu tun. Die kündigen sich übrigens durch leichte Unebenheiten in den Wänden an. Auch Ventilationsschächte sind meistens Verstecke für niedliche Extras.

Level ohne Ende

Die Level unterscheiden sich noch in einer weiteren Hinsicht: In jedem einzelnen wartet eine völlig andere Aufgabenstellung mit verschiedenen Unteraufgaben auf Sie. Mal muß man einfach nur ein paar Daten besorgen, dann hilft man bei der Rettung eines Gefangenen aus einem Gefängnis. Wieder später liefert man Beweismittel bei einem Firmenboß ab oder beschützt die Reaktoren einer Marskolonie vor einer Roboter-Attacke. Das alte »Rein, Reaktor finden, und vor dem Ende des Countdowns wieder raus«-Spielchen haben die Designer dafür abgeschafft.

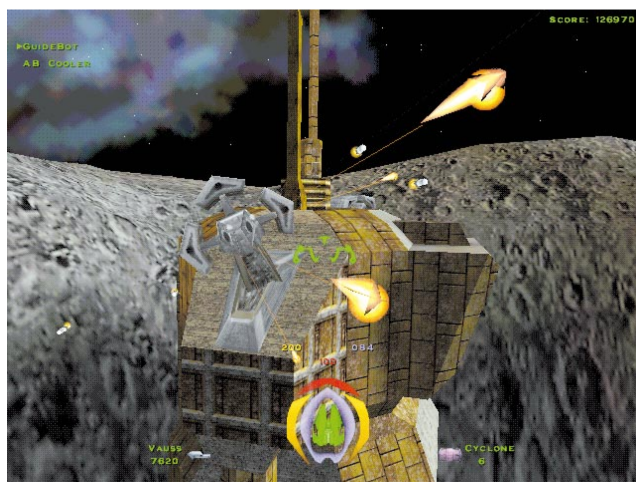
Nebenbei wird die Story des Spiels weitergesponnen, von der wir hier aber nicht allzuviel verraten wollen. Nur soviel vorweg: Einem echten Descent-Fan, der sich durch Teil eins und zwei gekämpft hat, die Roboter besiegt, Mine für Mine zerblasen und quasi im Raumgleiter »gelebt« und »geschlafen« hat, geht bei der Geschichte des dritten Teils ein ums andere Mal das Messer in der Tasche auf.

Kleiner Gag am Rande: Eine kleine, aber feine Spielerei haben sich die Entwickler für den Multiplayer-Modus einfallen lassen. Im separaten »Ship Editor« dürfen Sie ein Wappen oder Emblem auf dem Gleiter anbringen. So sieht jeder schon aus der Entfernung, wer da angezischt kommt. Wer mit Malprogrammen auf dem Kriegsfuß steht, kann sich unter »www.descent3.net« jede Menge hübscher, witziger und abgefahrener Logos aus dem Internet holen.

Technik-Tip: Falls Sie eine Voodoo-Karte Ihr eigen nennen, sollten Sie Descent 3 auf jeden Fall mit 3Dfx-Grafik spielen. Nicht weil das unbedingt hübscher ist, sondern weil das Spiel so gegenüber Direct3D locker dreimal so schnell ist. Der Level mit den Reaktoren erlebte auf unserem AMD K6-2/333 mit Voodoo1-Karte einen Leistungssprung von »unspielbar ruckig« zu »zügig spielbar«. **(hf)**



Konfiguration laß nach: Da das Spiel recht leistungshungrig ist, kann man es auf individuelle Hardware-Konfigurationen einstellen.



Mit diesen Geschützen sollten Sie sich besser nicht anlegen – sie sind unzerstörbar ...

Descent 3

Hersteller:	Outrage/nterplay	**3D-Karten:**	3Dfx, Direct3D, OpenGL
Testversion:	Betaversion vom Juni '99	**Hardware, Minimum:**	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	bis 16 (Modem, Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 89

Meinungen zu Descent 3

+ Phantastisches Fluggefühl
+ Jeder Level bringt neue Aufgaben
+ Große Level
+ Klasse Atmosphäre

Henrik Fisch ★★★★★

Und da sind die Symptome wieder: Gänsehaut beim Hören der Musik, leichte Melancholie beim Anschauen des Vorspanns, und als das Spiel schließlich losgeht, übernehmen vor Urzeiten antrainierte Reflexe die Kontrolle an der Tastatur. Mit einem Satz: Ich bin wieder zu Hause, endlich wieder zurück im Gleiter, und stelle mich dem Kampf mit den Robotern. Damit das passieren konnte, mußte Interplay vorher ganze Arbeit leisten.

„Ich bin wieder zu Hause, endlich wieder zurück im Gleiter.“



Und das haben die guten Jungs wirklich getan: ein Fluggefühl exakt wie bei den beiden Vorgängern, eine schicke und moderne Grafik, die trotzdem das Flair der ersten beiden Teile besitzt, und wieder eine extrem stimmungsvolle Musik. Letztere ist bei weitem nicht mehr so poppig wie im ersten Teil, aber sei`s drum: Das Spiel bringt einen Höllenspaß und übertrifft zudem noch seine Vorgänger.

Allerdings muß man auch einen speziellen Geschmack haben, um Descent gut zu finden. Zunächst sollte man Science-fiction mögen, obwohl das in der Spielergemeinde sicher nicht selten ist. Dazu empfiehlt sich ein ausgeprägter Orientierungssinn, denn bei Descent 3 wirbelt man nicht selten um alle drei Achsen, was noch viel mehr Verwirrung als bei diversen 3D-Shootern stiftet. Leute, die sich schon bei Hexen 2 verlaufen, sollten Descent mit Vorsicht genießen.

Wer sich aber darauf einläßt und willens ist, sich mit den recht eigenen Flugeigenschaften des Gleiters auseinanderzusetzen, den erwartet ein unglaublich actiongeladenes Abenteuer, das er so schnell nicht wieder aus dem CD-Laufwerk entfernt und an das er sich auch noch nach Jahren wehmütig zurückerinnern wird. Noch nie habe ich so von Herzen gerne das Gold-Player-Prädikat vergeben!

− Nichts, was der Erwähnung wert wäre

+ Enorme Waffenvielfalt
+ Mächtige Musik
+ Hoher Wiederspiel-Faktor

Jochen Rist ★★★★★

Der eigentliche Reiz in Descent 3 liegt für mich zugegeben weniger im Solo-Player-, sondern vielmehr im exzellenten Multiplayer-Modus. Wie nicht anders erwartet, können Sie einer bereits begonnenen Multiplayer-Schlacht beitreten. Andere Spiele neueren Datums dürfen sich daran ein Vorbild nehmen, zumal das schon in Descent 1 möglich war. Die integrierten Mehrspieler-Modi und -Level sorgen für wochenlangen Spielspaß. Auch die Waffenvielfalt ist enorm ausgefallen. Bis Sie für jede Situation die passende Strategie entwickelt haben, wird wohl so mancher Tag verstreichen. Descent 3 gehört zu den Multiplayer-Spielen, die mit der Zeit durch selbst herausgefundene Strategien immer interessanter werden. Das ganze Pulver an Spielwitz und Tiefgang wird glücklicherweise nicht schon am ersten Spieltag verschossen. Was die eigentlichen Kämpfe ab vier Spielern angeht, so muß gesagt sein, daß den Programmierern die Multiplayer-Scharmützel hervorragend gelungen sind.

„Das ist Motivation in Reinform.“



Sobald Sie nach einem Bildschirm-Tod wieder aufgetaucht sind, wünschen Sie sich nichts lieber, als sich mit der nächstbesten Waffe ins Getümmel zu stürzen. Das ist Motivation in Reinform. Für Anfänger dürfte Descent 3 zu Beginn hingegen etwas frustrierend sein, da die Steuerung mit ihren vielen Funktionen, hervorgerufen durch die dreidimensionale Bewegungsfreiheit, schon ein bißchen abschreckend und verwirrend wirkt. Auch die individuelle Belegung der Funktionen auf Tasten oder Buttons und die anschließende Erprobung nimmt beinahe das Ausmaß einer Rollenspiel-Charaktergenerierung an. Doch wer die anfänglichen Mühen hinter sich gebracht hat, den erwartet eines der heißesten Actionspiele seit langem. Nach den Multiplayer-Partien war der Solo-Part für mich nur noch Nebensache. Einen flotten Prozessor nebst leistungsstarker Grafikkarte unter der Rechnerhaube vorausgesetzt, kann sich so mancher Ego-Shooter im direkten Vergleich einsargen lassen.

− Steuerungs-Overkill
− Fehlender Überblick bei vielen Spielern

Rollenspiel für Einsteiger

Shattered Light

Dieses »Meisterwerk« der Rollenspielkunst bietet Ihnen die Möglichkeit, mit acht verschiedenen Charakterklassen durch ein Phantasieland zu stapfen, welches erkennbar in einem Editor zusammengestückelt wurde. Das wird allerdings als großer Vorteil angepriesen – per Editor können Sie relativ einfach neue Welten entwerfen und vor allem im Multiplayer-Betrieb mit Ihren Freunden durchwandern.



Zwei Kobolde attackieren einen Ritter; wer Argusaugen besitzt, kann die winzigen Figuren sogar erkennen.

Immer wieder stehen kleine Figuren herum, die Ihnen Aufträge andienen (töte Kobolde, finde Zauberer). Erfüllen Sie diese Aufträge, erhalten Sie Erfahrungspunkte, verbessern Ihre Spielfigur und freuen sich hoffentlich darüber. (uh)

Udo Hoffmann ★★

Shattered Light treibt es zu weit. Im Versuch, immer wieder neuen Spielspaß per Editor anzubieten, wurde auf Eigenschaften wie gute und vor allem deutliche Grafik, leichte Bedienbarkeit und eine spannende Hintergrundgeschichte kein Wert gelegt. Der beigefügte, gleichnamige Roman kann die Atmosphäre nicht erhöhen, viel besser als das drittklassige Geschreibsel wäre eine handfeste Anleitung. So aber müssen Sie sich die 130 Seiten lange Erläuterung erst ausdrucken.

Obwohl die sowieso kein vernünftiger Mensch durchlesen wird. Das ermüdende Abklappern von Wegpunkten unter Berieselung von Musik, die immer wieder hängen bleibt wie eine zerkratzte Schallplatte, verwandelt die schnell aufkeimende Langeweile ruckzuck in beißenden Kopfschmerz und deutliche Übelkeit.

- \+ Editor für eigene Missionen
- − Optisch und spieletechnisch steril
- − Umständliche Bedienung
- − Wenig Atmosphäre

Shattered Light

Hersteller:	Catware/Simon & Schuster
Testversion:	Importversion 1.17
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	40
Sound:	40
Einstieg:	60
Komplexität:	60
Steuerung:	20
Multi-Player:	30

Spielspaß: 24

Rennspiel für Einsteiger

Lkw-Raser

Im Windschatten des berüchtigten »Autobahnraser« nähert sich ein artverwandtes Programm. Sie sitzen am Steuer eines Lkws, bis zu sieben Gegner tun das selbe und blicken grimmig drein. Warum? Jeder hat seine Ladefläche mit unempfindlichen oder zerbrechlichen (bringen mehr Geld) Gütern beladen. Wer als erster im Depot ankommt, erhält vom Spediteur ordentlich Kohle, kann sich so einen dickeren Brummi leisten oder den alten aufrüsten, um danach erneut in Richtung Depot zu hetzen.



Anfangs können Sie sich nur sehr kleine Lkws leisten. (Direct3D)

Leider gibt es neben den drei Hauptstrecken (Stadt, Wald, Gebirge) nur noch einen Test- und einen knappen Rennkurs. (uh)

Udo Hoffmann ★★★

Der Lkw-Raser besitzt neben Vorzügen wie einer originellen Grundidee sowie der bündigen Anleitung auch ein akzeptables Fahrgefühl. Die Wale der Landstraße fahren sich angemessen schwammig und schwerfällig, das Ziel »Lkw verbessern« motiviert in den ersten paar Runden daher auch erheblich.

Zwar ruinieren die primitive Grafik und die minimalistische Streckenauswahl einen Großteil der guten Ansätze, aber dennoch scheint mir Ari Data auf dem richtigen Weg zu sein. Der Autobahnraser bekam schließlich von uns auch nur 43 Spielspaßpunkte und wurde dennoch ein großer Verkaufsschlager. Vielleicht ist die Brieftasche der Raserfreunde inzwischen wieder gut gefüllt und garantiert einen neuen Charttriumph? In einem halben Jahr wissen wir mehr.

- \+ Fahrgefühl gelungen
- \+ Lkw-Rennspiele sind selten
- − Miese Grafik
- − Wenig Strecken

Lkw-Raser

Hersteller:	Buka Entertainment/Ari Data
Testversion:	Verkaufsversion: 1.6.3
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk/Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	30
Sound:	50
Einstieg:	70
Komplexität:	50
Steuerung:	60
Multi-Player:	50

Spielspaß: 46

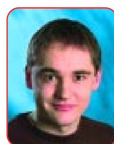
PC Player INDEX

1999 AUGUST

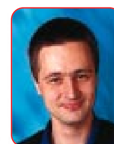
Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


ROLAND AUSTINAT

MANFRED DUY

UDO HOFFMANN

JOCHEN RIST

MARTIN SCHNELLE

STEFAN SEIDEL

THOMAS WERNER

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Seite
Descent 3	Action	89	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	96
Outcast	Action-Adventure	86	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	64
Need for Speed: Brennender Asphalt	Rennspiel	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	106
Dungeon Keeper 2	Strategie	83	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★★	72
PGA Golf 99	Sport	80	★★★★	★★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	94
Heavy Gear 2	Simulation	79	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	118
Street Wars	Strategie	78	★★★	★★★★	★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	92
X - Beyond the Frontier	Wirtschaftssimulation	78	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	-	★★★★	112
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	77	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	78
Swing Plus	Denkspiel	77	★★★★	★★★★	-	★★★	★★★	★★★★	★★★★	116
Total Annihilation: Kingdoms	Strategie	77	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	124
Star Wars Episode 1: Racer	Rennspiel	73	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	86
Unreal: Return to Na-Pali	Zusatz-CD	68	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	122
Fighting Steel	Strategie	63	★★★	★★★★	-	★★★	★★★★	-	★★★	128
Lego Schach	Simulation	57	★★★	★★★	★★★	★★★	-	★★★	★★★	116
K.o.	Sport	55	★★★	★★★	★★★	★★★	-	★★★	★★	105
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	Action-Adventure	55	★★★	★★★	-	★★	★★★	★★★	★★★	82
Boss Rally	Rennspiel	46	-	★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★	127
Lkw Raser	Rennspiel	46	★	★★★	★★★	★★	★	★★★	★★	101
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	32	★	★★	★★	★★	★	★★	★★	117
Shattered Light	Rollenspiel	24	★	★	★★	★	-	★★	★★	101
Ed Hunter	Action	16	★	★	★	★	-	★	★	12

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Ausgabe
Civilization Call to Power	Wirtschaftssimulation	88	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/99
Jagged Alliance 2	Strategie	87	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	6/99
Mechwarrior 3	SF-Simulation	86	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/99
Heroes of M&M 3	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	6/99
X-Wing: Alliance	Simulation	85	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-	★★★★★	5/99
Everquest	Rollenspiel	84	★★★★	★★★★★	★★★★★	-	-	★★★★★	★★★★	5/99
Discworld Noir	Rollenspiel	82	-	★★★★	★★★★★	-	-	★★★★	★★★★	7/99
Siedler 3 Mission CD	Zusatz-CD	82	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/99
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast	Zusatz-CD	81	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	6/99
Railroad Tycoon 2: Second Century	Zusatz-CD	81	★★★★	★★★★★	★★★★	-	-	-	★★★★★	6/99
Völker, Die	Wirtschaftssimulation	81	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/99
Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge	Sport	80	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	5/99
Machines	Strategie	80	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	5/99
Midtown Madness	Rennspiel	80	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/99
Warzone 2100	Strategie	80	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/99

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

K.o.

Liegt der Gegner auf den Brettern, hat der Trainer nix zu meckern. Einzig und allein der klassische K.o. zählt in Data Beckers gleichnamiger Boxsimulation.



Jonas (links) ist ein äußerst flinker Faustkämpfer, der unseren armen Mini-Klitschko (rechts) gewaltig durchs Ringgeviert scheucht. (3Dfx)

Viereinhalb Minuten dauerte der Kampf um den Titel des WBO-Weltmeisters im Schwergewicht, dann hatte Großmaul Herbie Hide genug an Witali Klitschkos Handschuhen geschnuppert und verweigerte weitere Geruchsproben, indem er sich mit großer Grandezza in Richtung Ringboden begab. Ein kurzes Vergnügen für Boxliebhaber; wer es gefahrlos verlängern will, kann der ukrainischen Eisenfaust nun mit »K.o.« nacheifern und ebenfalls um den Schwergewichtstitel (und nur diesen) kämpfen.

Ihr durchtrainierter Krieger definiert sich über die gängigen Werte Schlagkraft, Schnelligkeit und Kondition. Je nach Trainingsschwerpunkt erhalten Sie langsame Dampframmen, blitzschnelle Konterboxer oder Fitneßwunder, die über Treffer nur lachen. Außerdem dürfen Sie noch Namen, Nationalität und Aussehen bestimmen, die wichtigen Werte Größe und Kampfgewicht entziehen sich aber Ihrem Einfluß. Der Weg zum Titel führt als nächstes zum Sparring. Ein müder Trainer instruiert Sie dort in der Kunst des edlen Faustkampfs. Sie können Ihren Boxer bewegen, im defensiven Modus acht Verteidigungsmanöver durchführen und im aggressiven Modus sieben Standardschwinger und eine vorher definierte Schlagkombination anbringen.

Nächster Schritt: Deutsche Meisterschaft. Nach dem Einmarsch der Gladiatoren (nett – jeder besitzt seine eigene Erkennungsmelodie) wenden Sie das Erlernte hoffentlich gewinnbringend an. In der Hitze des Gefechts sind vor allem die Anzeigen am unteren Bildrand entscheidend, beide Kämpfer besitzen einen Wert für die generelle Kondition und die momentane, kurzfristige »Luft«, die durch jede Aktion beeinflußt wird. Nach schnellen Aktionen sinkt diese rapide, agieren Sie nur wenig, steigt sie geschwind wieder an. Vorausgesetzt, der Gegner läßt Sie in Ruhe verschnaufen. Sind Sie erfolgreich, können Sie sich über verschiedene Ringarenen und die Europameisterschaft bis zum großen Ziel prügeln. **(uh)**



Immer noch das schönste Gefühl im Leben eines Boxers: Der Gegner macht uns den Hide! (3Dfx)

Udo Hoffmann ★★★

Ich hatte schon einmal das Vergnügen, ein Spiel von Independent Arts zu testen (Inline Race in PC Player 3/99). Und im Vergleich zu dieser Übergurke ist K.o. ein absolut phantastisches Programm, das alle meine Erwartungen weit übertroffen hat. Die Athleten bewegen sich geschmeidig, zeigen sogar ein wenig Trefferwirkung, und je nach Kampfstil müssen Sie zwischen unterschiedlichen Strategien wählen. Setz ich auf allmähliche Ermüdung (schneller Boxer) oder auf den Brachial-K.o. (Klitschko-Typ)? Und was ist der Gegner für ein Typ?

Leider ist das ganze Drumherum denkbar dürftig ausgefallen. Ob Sie in Paris oder Berlin boxen, ist fast egal, der Ringrichter spricht immer deutsch, nur der Einmarsch wird ein wenig länger und die Ringfarbe ändert sich. Mit etwas Übung sollten Sie in weniger als einem halben Tag den Titel errungen haben. Wirklich gute Spiele bieten mehr.

- \+ Boxer gut animiert
- \+ Kampf interessant
- − Spartanisches Drumherum
- − Schnell durchgespielt

K.o.

Hersteller:	Independent Arts/ Data Becker
Testversion:	Beta vom Juni '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (im Netzwerk)
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	80	Multi-Player:	60

Spielspaß: 55





Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Need for Speed
Brennender Asphalt



Das Verdeck des Cabrios ist noch offen, es blitzt und donnert, die Armaturen sind so undeutlich; allein, was soll's, der Fahrer fühlt sich gut. (3Dfx)

Spiele-Test

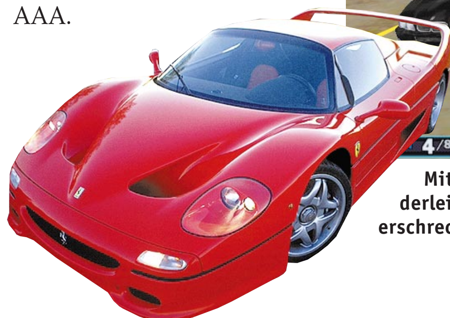
Seit mehreren Wochen steht »Need for Speed – Brennender Asphalt« schon im Laden, auf Testversionen warteten die Fachzeitschriften aber lange Zeit vergebens. Hatte Electronic Arts etwa Angst vor einem Verriß? Wenn ja, dann war sie unbegründet. Das neue Werk besitzt alles, was für einen Hit nötig ist.

Der Chefprogrammierer lächelt: »Du bekommst die Nummer 4! Klingt gut, was?« »Nein, nein, nein. Ich will keine Nummer sein.«, weinte die neue »Need for Speed«-Version. »Ich habe schließlich auch Gefühle. Bin ich ein müder Aufguß oder ein schnittiges Rennspielprogramm?« Die Programmierer wurden verlegen, stampften die »4« zu Brei und phantasierten etwas von brennendem Teer zusammen. Und siehe! Die neue Version lachte und freute sich gar prächtig. Da waren auch die Programmierer wieder von Herzen froh und mit sich und der Welt im reinen.

Neue und alte Kraftwagen

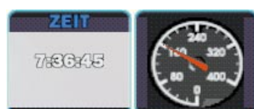
Auch Sie werden hoffentlich zufrieden sein, obwohl Electronic Arts die Grafik-Engine des Vorjahres verwendet und auf den ersten Blick keine wesentlichen Verbesserungen auffallen. Nach wie vor sind die Supersportwagen, die im Einzelfall mehr kosten als ein Einfamilienhaus, in verschiedene Leistungskategorien eingeteilt. Die Klasse C ist weggefallen und zwei neue sind dazugekommen, AA sowie AAA.

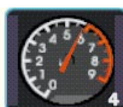
Nicht, daß die Fahrzeuge nun um soviel stärker sind, die Umgruppierung hat eher kosmetische Gründe. Der Mercedes CLK GTR aus AAA, seit den 24 Stunden von Le Mans auch als wenig erfolgreicher Tiefflieger bekannt, präsentierte sich im dritten Teil noch als A-Klasse-Fahrzeug. Zusammen mit seinem Kollegen, dem McLaren F1 GTR, ist er





Mit einem Videorekorder können Sie alle Ihre Rennen kinderleicht auf Festplatte speichern und damit Ihre Oma erschrecken: »Kuck mal, das bin ich.« (3Dfx)












Auf diesem Bild hetzen Sie als Polizist mit etlichen Kollegen einen Verkehrssünder. Einige Extra-Funktionen sind erwähnenswert.

1. Ihr Wagen, ein kraftvoller BMW M5.
2. Der teuflische Geschwindigkeitsübertreter. Gleich hat er ausgelacht.
3. Vier Kollegen, die zu Beginn auf der gesamten Stecke verteilt sind, unterstützen Sie, dies ist einer davon. Auf Wunsch können Sie die Wagen der anderen auch übernehmen.
4. Ein weiterer Verbündeter, der Polizeihubschrauber. Sollten Sie den Kontakt zum Verbrecher verlieren, informiert er Sie über seine Position.
5. Ein sehr nützlicher Radarschirm, der immer dann aufleuchtet, wenn Sie Ihrem Opfer nahekommen.
6. Ihre Bußgelderhebungs-Fortschritte.
7. Diese dünne Latte weist darauf hin, daß Sie noch Krähenfüße auslegen können, die natürlichen Feinde von Autoreifen.



diesmal im Einzelrennen sofort anwählbar, zu empfehlen ist das aber nicht. Beide Wagen sind dermaßen schnell und anzugsstark, daß ohne Streckenkenntnis und Übung keinerlei Rennvergnügen aufkommt. Das genaue Gegenteil gilt für die Gruppe B mit den beiden jugendlichen Sportcoupes BMW Z3 und Mercedes SLK 230. Klasse A ist englischsprachigen Automobilbauern vorbehalten. Neben dem Jaguar XKR stehen noch drei amerikanische Muscle-cars zur Verfügung. Der Pontiac Firebird, die Corvette sowie der Camaro von Chevrolet sind vielleicht nicht die Schnellsten, besitzen aber reichlich Hubraum und kraftvolle Motorgeräusche. Wie typische Amischlitten sehen die drei nicht mehr unbedingt aus, die Anlehnung an europäisches Design hat diesen großen Namen viel von ihrem Eigencharakter genommen. Ferrari schießt da mit dem Maranello mal wieder den Vogel ab. Zusammen mit seinem Stallgefährten F 50 sowie der stärksten Serienlimousine der Welt, dem BMW M5, dem altbekannten Lamborghini Diablo SV und dem immergrünen Porsche 911 Turbo bildet dieses traumhaft schöne Auto die zahlenmäßig stärkste und auch sonst interessanteste Klasse AA. Soviel dazu.

Rennstart

Sie hatten noch nie das Vergnügen, mit einem NfS-Programm unterwegs zu sein? Dann gibt es einiges zu beachten. Zunächst einmal sollten Sie Ihren Wunschwagen in einer Diashow genauer unter die Lupe nehmen. Der 7.-Sinn-Sprecher Egon Hoegen weiß nur Lobendes über die Fahrzeuge zu berichten. Daß Sicherheitsfanatiker Egon hier permanent über Höchstgeschwindigkeit und Gas-geben-bis-der-Arzt-kommt parliert, wird Neulinge sicher verwundern. Ein kleiner Vergleich der Fahrleistungen oder ein Blick ins Cockpit steht als nächstes an und wird Ihre Entscheidung, welche Sünde es denn sein soll, weiter erleichtern.

Nach der Wagenwahl sollte ein Einzelrennen gewählt werden. Zur Übung kann man neben einem Normalkampf gegen bis zu sieben Gegner auch gegen seinen Ghost fahren. Leider kann nur das gleiche Wagenmodell, mit dem der Ghost abgespeichert wurde, für eine derartige Leistungsüberprüfung ausgewählt werden, aber immerhin. Die sieben Kurse selbst führen quer durch die Welt, von der »Landstraße« in Deutschland bis hin zu den eisigen Höhen des »Snowy Ridge« im fernen Amerika ist die Vielfalt beachtenswert. Alle Strecken sind zum Teil sehr lange Rundkurse. Ab und zu finden sich grafische Gimmicks wie Ballonfahrer oder vorbeischwebende Gondeln, wenn auch die Verspieltheit eines »Speed Busters« nicht erreicht wird. Dafür kann jeder Kurs auf



Als Bonus gibt es drei echte Rennstrecken, die unter anderem mit Steilkurven aufwarten. (3Dfx)



Schneller, als es ihm gut tut: Der La Niña, wie schon in Teil drei der beste aller Bonuswagen. (3Dfx)



Wunsch bei Nacht, bei Regen, rückwärts oder spiegelverkehrt gefahren werden, wie man das halt kennt. Die Nachtfahrten sind besonders gelungen: Die sauber programmierten Straßenlaternen sind dann wichtige Orientierungspunkte, zerdeppern Sie Ihre Scheinwerfer (es gibt, welche Detailfreude, zwei Positionen, Stand- und Fahrtlicht), wird die Fahrt zum undurchsichtigen Abenteuer.

Sind so schöne Beulen

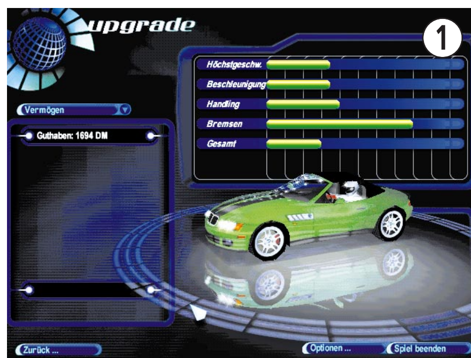
Moment mal: »Zerdeppern Sie Ihre Scheinwerfer?!?!« Es ist tatsächlich kaum zu glauben, aber die großen Automobilfirmen haben ihren Verformungswiderstand aufgegeben, so daß Electronic Arts den Fahrzeugen ein Schadensmodell mit auf den Weg geben konnte. In den vier Bereichen Motor, Steuerung, Karosserie und Aufhängung hat jetzt jeder Unfall deutliche Auswirkungen. Das Blech fliegt zwar nicht in dicken Flocken durch die Luft, und auch die Reifen bleiben immer brav auf ihren Felgen, dafür gehen aber Scheiben zu Bruch, Kotflügel verbeulen oder der Motor gibt Rauch und schlimm klingende Fehlzündungen von sich. Für die Need-for-Speed-Reihe ist das eine kleine Revolution. Wer sich damit nicht anfreunden kann, darf aber auch wieder unzerstörbar durch die Gegend fahren.

Polizei ist auch dabei

Nach den Einzelrennen stehen etliche Wettkämpfe auf dem Programm. Neben normalen Turnieren und Knockout-Wettbewerben dürfen vor allem Duelle gegen einen einzelnen Computerfahrer, die in belebter Umgebung mit leichtem Landstraßenverkehr und verfolgendem Polizeipöbel stattfinden, nicht fehlen. Der Polizeifuhrpark wurde gewaltig aufgerüstet und umfaßt neben sieben Fahrzeugen der Klassen A bis AAA auch noch Jeeps und schwere Normallimousinen. Besonders gefährlich für Ihre Rennleidenschaft ist außerdem ein Polizeihubschrauber. Hat er Sie erst einmal erspäht, koordiniert er die Aktionen der Polizei, die nun immer genau über Ihre Position Bescheid weiß. Aber auch er läßt sich auf gebirgigen Strecken mit vielen Tunneln abhängen. Bei diesen Duellen ist das Abhören des Polizeifunks nach wie vor höchst spaßig und bereitet Sie zudem auf Straßensperren (diesmal sogar mit Betonklötzen) und ausgelegte Krähenfüße vor. Schlüpfen Sie selber in die Rolle der Ordnungshüter, erwartet Sie ein wesentlich verbessertes Spielelement. Sie sind dann Herr über fünf Polizeiwagen sowie den erwähnten Hubschrauber. Als pflichtbewußter Staatsdiener haben Sie von dem Rennen der Neureichen mitbekommen und legen großen Wert auf Bußgeldscheide und Verhaftungen. Zunächst aber müssen die Schnösel erst einmal gefunden werden, danach können Sie jeden einzelnen Ihrer fünf Wagen selbst übernehmen oder Krähenfüße auslegen. Die Computergenossen verhalten sich recht intelligent und verteilen im Idealfall

Need for Speed 3 gegen Need for Speed: Brennender Asphalt

	Need for Speed 3 [Spielspaß: 80]	Need for Speed – Brennender Asphalt [Spielspaß: 85]
		 
	Große Unterschiede; Sie sehen gleich zweimal das Cockpit eines Ferrari Maranello	
Strecken:	Acht reguläre Kurse, ein Bonuskurs	Sieben reguläre Kurse, zwölf Bonuskurse (drei Rennstrecken, die neun Kurse aus NfS 3)
Wagen:	Neun reguläre Wagen in drei Klassen, drei Bonuswagen, ein Polizeiwagen, zwei Polizeibonuswagen	13 reguläre Wagen in vier Klassen, drei Bonuswagen, drei Polizeiwagen, vier Polizeibonuswagen
	Etliche Bonuswagen im Internet unter www.needforspeed.com oder www.nfscheats.com (bei Teil vier in Vorbereitung)	
Computergegner:	Wagen merkwürdig flach, unabdrängbar, unzerstörbar	Deutlich bessere Gegnergrafik, letztere können abgedrängt und beschädigt werden
Cockpit:	Schönes Cockpit, allerdings nur mit Voodoo2 und anderen Spezialkarten sichtbar, starr	Nicht so schönes Cockpit, keine besonderen Hardwareanforderungen, dynamisch (reagiert auf Kurven durch Verschiebung des Armaturenbretts)
Fahrverhalten:	Unrealistisch, aber leicht zu begreifen, Untergrund wirkt sich kaum aus	Realer, gelegentlich sogar Gegenlenken erforderlich, immer noch einfach, Untergrund wirkt sich deutlicher aus
Vorzüge vierter Teil, noch mal zusammengefaßt:	Karrieremodus; Schaden am Fahrzeug; mehr Wagen; mehr Strecken; Fahrverhalten, Motorgeräusche und Polizeimodus allesamt verbessert	



Im Karrieremodus können Sie Ihren Wagen nicht nur in drei verschiedenen Varianten ausbauen (mit sichtbaren Auswirkungen) ①, sondern müssen auch Schäden ausbessern, die nach jedem kleinen Rempler auftreten. Das kann schnell sehr teuer werden ②.

sogar Tickets ohne Ihr Zutun. Für Sie hingegen kann es leicht peinlich werden, wenn Sie bei Blockadeversuchen aus Versehen nicht den Straftäter, sondern Ihre Kollegen behindern. Das geht schnell; bedenken Sie bitte, daß die Schnösel in den besten Sportwagen der Welt sitzen, Ihr eigener Fuhrpark aber nicht nur Luxuskarossen umfaßt. Eine denkbare Spielsituation: Sie sitzen in Ihrem Polizeijeep und erfahren über Funk, daß ein blauer Diablo mit über 160 km/h auf Sie zugerast kommt. Und da ist er auch schon, donnert mit röhrendem Motor an Ihnen vorbei, ehe Sie noch nach der Straßenverkehrsordnung greifen können, und hupt dazu noch höhnisch. Sie wenden und wollen verfolgen, blockieren dabei aber ungeschickt die Fahrbahn und produzieren den größten Polizeicrash seit dem letzten Blues-Brothers-Film, da die vier verfolgenden Kollegen mit Schmackes in Ihren Jeep sausen. Nach einem monstermäßigen Anpfiff vom Chef »Wissen Sie, was so ein Wagen eigentlich kostet?« können Sie Ihrer Beförderung auf ewig Lebewohl sagen. Nein, kleiner Scherz, so weit geht es nicht, Sie probieren es einfach noch mal, diesmal vielleicht mit besserer Koordination. Das ideale Vorgehen besteht aus den Elementen Verfolgen, Überholen, Abdrängen und Einsacken.

Wenn Sie sich bereits länger an Bord Ihrer Luxuskarosse befinden, werden Sie noch etliche weitere Unterschiede und sinnvolles Feintuning im Vergleich zum dritten Teil bemerken. Vor allen Dingen wurde die Grafik-Engine, wenn schon nicht neu geschrieben, so doch verbessert. Früher wurde der Kurs circa 50 Meter vor dem Fahrzeug noch einmal umgerechnet, man konnte diese Arbeit, fiel sie einem erst einmal ins Auge, klar verfolgen. Die sieben neuen Kurse haben das nicht nötig, die Landschaft zieht blütenrein berechnet vorbei. Das gilt auch für drei relativ kurze Rennstrecken, die es als Bonuspreis zu gewinnen gibt, nicht hingegen für die neun Originalkurse des dritten Teils, die ebenfalls freigeschaltet werden können.

Viel Detailarbeit

Im Vorläufer beeinflußte der Untergrund das Fahrverhalten kaum nennenswert, ohnehin war dieses leicht gewöhnungsbedürftig und unrealistisch. Teil vier, pardon, Teil »Brennender Asphalt« ist sicher keine richtige Simulation geworden, das Fahrverhalten aber dürfte das beste der gesamten Serie sein. Fahren Sie mit Joystick oder Lenkrad, gehorcht der Wagen samtweich jedem Eingabekommando und verlangt insbesondere im Grenzbereich eine harte Hand, die vor Gegenlenken und plötzlichen Bremsmanövern nicht zurückschreckt. Die ärgerliche Spurtreue der Computergegner wurde außerdem beseitigtzogen diese früher stur wie Panzer ihre Runden, können sie nun locker abgedrängt werden. Das Programm gewinnt durch diese Verbesserungen deutlich, wird doch das Gefühl, tatsächlich am Steuer

Force-Feedback-Effekte

Nach wie vor bietet Need for Speed die besten uns bekannten, hier noch einmal verfeinerten Effekte. Neben obligatorischen Stößen bei Unfällen oder Gegnerkontakt spüren Sie deutlich unterschiedliche Reaktionen auf den einzelnen Fahrbahnbelägen. Ganz besonders gefiel uns das Kopfsteinpflaster auf der Route Adonf. Wenn alle Hersteller einen so großen Wert auf FF-Effekte legen würden, täte sich die dazugehörige Hardware vermutlich leichter. Leider ist NfS (von wenigen Ausnahmen wie »Colin McRae Rally« einmal abgesehen) aber allein auf weiter Flur.

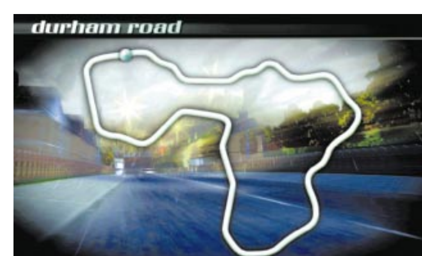














Es gibt sieben Hauptstrecken, alle haben ihre kleinen Tücken und Eigenheiten.

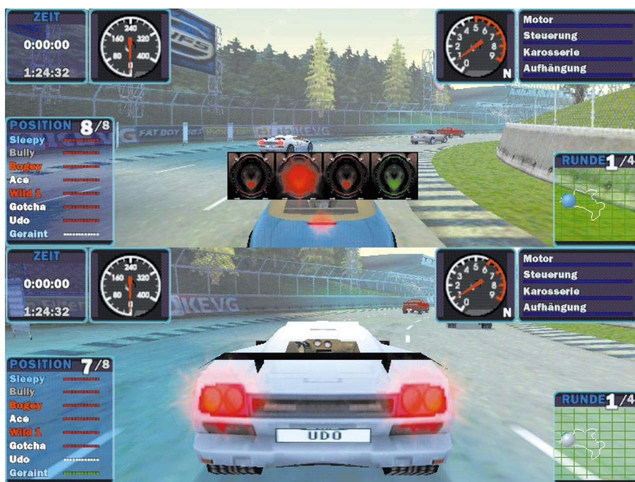




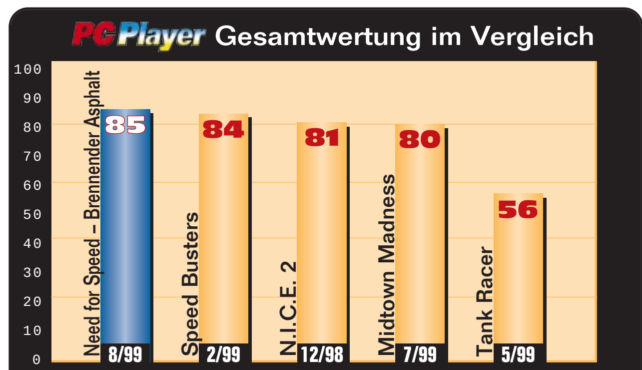
Anders als im Vorgänger beeinflußt der Untergrund das Fahrverhalten Ihres Wagens diesmal stärker. (3Dfx)

eines schnellen Wagens gegen schnelle Konkurrenz zu fahren, beträchtlich erhöht. Eine beinharte Simulation ist NfS natürlich immer noch nicht. Wenn Sie nicht gerade ekstatisch mit der Handbremse herumspielen, wird Ihr Gefährt kaum einmal ausbrechen. Dieser Kompromiß dürfte aber die beste Lösung sein, um sowohl Gelegenheitsspieler als auch Profis anzusprechen.

Bemerkenswert der nagelneue Karrieremodus, der vermutlich wochenlangen Spielspaß garantiert. Sie beginnen diesen mit einer kargen Börse, die gerade mal für einen popeligen BMW Z3 oder Mercedes SLK reicht. In verschiedenen Turnieren verdienen Sie sich den einen oder anderen Dollar und können bald in einen Wagenausbau oder ein A-Klasse-Modell investieren; sofern Sie sich geschickt anstellen und nicht alles für Reparaturen draufgeht. Vor allem im Duell geht es heiß her: Besitzen Sie mindestens zwei Schlitten, dürfen Sie einen davon gegen einen besonders engagierten Computerfahrer aufs Spiel setzen, der Gewinner des Rennens bekommt den Wagen des Gegners. Daß die Karriere geradezu ewig dauern kann, belegen ihre Ausmaße. Insgesamt stehen zehn unterschiedliche Touren mit bis zu fünf Turnieren zur Verfügung. Jedes Turnier wiederum besteht aus bis zu fünf Rennen. Langweilig wird das nicht so schnell. Im bunten Mix mit Wetterbedingungen, spiegelverkehrten oder rückwärts gefahrenen Strecken bieten die Kurse immer neue Herausforderungen, zumal die Gegner nicht ohne sind.



Wirklich reizend; ein Splitscreen-Modus ist auch wieder mit von der Partie. (3Dfx)



Die Actionrennspiele besitzen einen neuen König; Huldigungen werden von Electronic Arts gern entgegengenommen. Das entthronte Speed Busters hat zwar immer noch die bunteren Kurse, die Unzahl der Spielmodi von NfS wird allerdings nicht annähernd erreicht. Der Allrounder N.I.C.E. 2 ist dank der vor kurzem erschienenen Zusatz-CD Tune-Up wieder hochaktuell. Die Stadtrennen von Midtown Madness sind herzerfrischend, fraglich ist hier allein die Langzeitmotivation. Tank Racer ist zwar leicht unfair, weiß aber mit seinen originellen Rennpanzern die Kraft unaufhaltsamer Kolosse hinter sich.

Need for Speed – Brennender Asphalt besitzt neben seiner nach wie vor hervorragenden Präsentation, die sich diesmal auch in schöneren Motorgeräuschen, toller Menümusik und spiegelnder Grafik niederschlägt, auch sehr viele Spielmodi, zahlreiche weitere Detailverbesserungen und ein gutes Fahrgefühl.

Wer sich mit diesem Rennspiel trotzdem nicht anfreunden kann, findet vielleicht im Volkshochschulkurs »Häkeln – faszinierendes Hobby« die gewünschte, ruhigere Beschäftigung. **(uh)**



Aus der Stoßstangenperspektive aufgenommen, ist der Fahrer dieser feindlichen Corvette hier deutlich zu erkennen. Eine richtige Mimik besitzen die Computergegner allerdings noch nicht. (3Dfx)

Need for Speed – Brennender Asphalt

Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem: Windows 95/98
Sprache: Deutsch
Multi-Player: 2 (Modem, seriell, an einem PC), bis 8 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum: Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium II/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 85

Meinungen zu Need for Speed

Udo Hoffmann ★★★★★

+ Langzeitspaß
+ Computergegner fahren sehr echt
+ Edle Aufmachung
+ Toller Polizeimodus
+ Sogar mit Porsche 911

− Cockpitperspektive etwas schal
− Videorekorder hat keine Rücklauffunktion

Electronic Arts hatte mir meinen Test von Sports Car GT (PC Player 7/99, Spielspaß 74 Punkte) leicht übelgenommen und übertrug diese Bedenken auf das neue Need for Speed. »Es geht morgen an Euch raus, Du kannst es ja dann wieder verreißen.« Vermutlich ging es EA wie mir – der erste Eindruck ist enttäuschend, vor allem, da die gleiche Grafik-Engine wie im dritten Teil verwendet wird. Ich war wild entschlossen, alle Mängel erbarmungslos anzuprangern. Doch – oh Wunder – die vielen kleinen Kritikpunkte, die man beim dritten Teil ohne Probleme finden konnte, sind allesamt radikal ausgemerzt worden. Nicht mehr viel da zum Anprangern, werfen Sie einfach mal einen Blick auf unseren Vergleichskasten. Mir bleibt fast zwangsläufig nur noch, meinen Glückwunsch auszusprechen. Nach wie vor ist NfS ein leicht zugänglicher Actionrenner mit unvergleichlichem Edel-Appeal. Was jetzt noch dazukommt, ist ein weitaus besseres Fahrgefühl. Es gibt sicher eine Menge Simulationsfans, die den dritten Teil links liegen ließen. Ich empfehle auch dieser Gruppe, einen neuen Versuch zu wagen. Die Wagen agieren dank der zugänglichen Steuerung sehr vorhersehbar und lassen sich genau kontrollieren, selbst kleine Drifts sind möglich. Wer hätte das von diesem Spiel erwartet? Da auch die Computerintelligenz gestiegen ist, dürften sogar Profis Wochen brauchen, bis sie alle Zusatzwagen und Strecken kennen.

> »Mir bleibt nur noch, meinen Glückwunsch auszusprechen.«



Thomas Werner ★★★★★

+ Geradlinige Raserei
+ Verbessertes Fahrverhalten
+ Motivierender Karrieremodus
+ Reale Fahrzeuge

− Mängel beim Streckendesign

Die Need-for-Speed-Reihe ist nicht ohne Grund so erfolgreich: Es macht einfach Spaß, mit Vollgas in die Kurve zu gehen und das Maximum aus den Fahrzeugen herauszukitzeln. In der Realität wäre der Durchschnittsspieler bereits nach wenigen Minuten seine Aufenthaltsberechtigung auf Erden los, doch hier darf ohne Reue gerast werden. Selbst die ungnädigen Polizisten dienen nur zur Steigerung der Motivation. Ein weiterer Pluspunkt ist die Verwendung von Flitzern, die sich der normale Führerscheinbesitzer kaum leisten kann. Die Wagen sehen aber nicht nur schick aus, sie lassen sich auch besser steuern als beim dritten Teil. Die deutlich schlechtere Cockpit-Perspektive kann ich getrost verschmerzen – angesichts der Hektik auf dem Asphalt hat man dafür rasch sowieso keinen Blick mehr übrig. Überfällig war der Karrieremodus, der zusätzlich den Spielspaß steigert.

Sehr enttäuscht haben mich hingegen anfangs die zunächst recht öde wirkenden neuen Strecken – da konnte der Vorgänger mit einigen besseren Pisten aufwarten. Nach ein paar Runden gewann ich jedoch auch den neuen Landschaften etwas ab, ja ich finde manche Abschnitte inzwischen durchaus reizvoll. Allerdings reicht der persönliche Spaßfaktor nicht an meinen derzeitigen Favoriten Midtown Madness heran, bei dem es auf Chicagos Straßen noch eine Spur anarchischer zugeht.

> »Hier darf ohne Reue gerast werden.«

Stefan Seidel ★★★★★

+ Karrieremodus
+ Verbessertes Handling
+ Schadenmodell
+ Wetter- und Lichteffekte

− Zu träge Automatikschaltung
− Funktionslose Rückspiegel

Gentlemen, es darf gerempelt werden! Führten derartige Aktionen beim Vorgänger meist zum Ausfall, gehört die absichtliche leichte Kollision beim jüngsten Sproß der berühmten Serie fast schon zum guten Ton und hilft erheblich dabei, sich einen Vorteil zu verschaffen. Dieser ist auch dringend nötig, die Computergegner sind teilweise recht flott unterwegs, spannende Duelle damit an der Tagesordnung. Der neu eingeführte Karrieremodus ist Garant für eine hohe Langzeitmotivation, während die vielfältigen Einzelrennen-Modi immer wieder zum schnellen Vergnügen zwischendurch einladen. Das Fahrgefühl wurde erheblich verbessert, auf der Negativliste finden sich nur die viel zu träge Automatikschaltung und die funktionslosen Rückspiegel.

Wer aber ohnehin manuell schaltet und die Stoßstangenkamera mitsamt eingeblendetem Spiegel verwendet, erhält Fahrvergnügen pur. Die stimmige Atmosphäre wird durch herrliche Lichteffekte und passenden Motorensound untermalt; Fahrten bei Nacht und Nebel werden zum mitreißenden Erlebnis. Ein Fest für jeden Rennspielfan!

> »Ein Fest für jeden Rennspielfan!«

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene

X – Beyond the Frontier

Der Weltraum ... unendliche Weiten ... dies sind die Abenteuer des X-Experimentalfliegers, der mit seiner ein Mann starken Besatzung unterwegs ist, neue Welten und Lebensformen zu entdecken. Auf der Suche nach der Erde dringen Sie bei »X – Beyond the Frontier« in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat ... oder etwa doch?

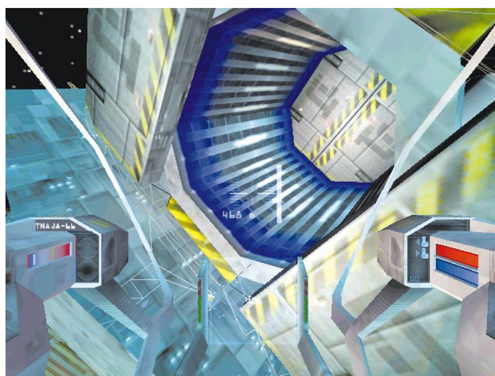
Während in unseren Tagen die marode Raumstation Mir durchs All trudelt, nur notdürftig von wodkatrinkenden, zigarettenrauchenden Kosmonauten mit einem begrenzten Vorrat an Isolierband und Spucke zusammengehalten, denken die Entwickler von Egosoft in positiveren Bahnen. In »X – Beyond the Frontier« gelingt es einem Cleverle nämlich, die Grenze der Lichtgeschwindigkeit mit Hilfe der sogenannten Sprungtore zu durchbrechen. In Folge richtet es sich die Menschheit auf zahllosen Planeten häuslich ein. Nicht alle bieten sofort optimale Umweltbedingungen: Hier kommen die Terraformer ins Spiel, massive Robotraumer, die eine vormals unwirtliche Welt in einen kuscheligen, schlüsselfertigen Flecken umwandeln. Doch, oh Schreck, die Terraformer entwickeln auf ihren langen, einsamen Reisen durch das All eine eigene Intelligenz – John Carpenters »Dark Star« läßt grüßen. Natürlich haben die Terraformer nichts besseres im Sinn, als die Menschheit auszurotten – nur einer verzweifelt kämpfenden Gruppe von Piloten ist es zu verdanken, daß dieser innovative Plan abgewendet wird. Zahlreiche Kolonien sind verwüstet, die Menschheit muß sich für 500 Jahre auf den eigenen Planeten beschränken. Während dieser Zeit konstruieren die besten Wissenschaftler den X-Prototypen: ein Raumschiff, das interstellare Distanzen ohne Sprungtor oder andere Hilfsmittel zurücklegen kann. Der Pilot dieses Schiffs: Sie selbst.


Kurz zuvor: Die Außenkamera überträgt den Zusammenbau der Fabrik. (1024x768)

▲ Unsere boronische Planktonfabrik wächst und gedeiht. Links im Cockpit: Raumschiff-Scanner und Geschwindigkeitsanzeige, rechts die Laser-, Raketen-, Waffen- (rot) und Schutzschirm-Anzeige. (1024x768, alle Bilder Direct3D)

Bis zur Unendlichkeit

So stimmungsvoll beginnt X – Beyond the Frontier vom deutschen Newcomer Egosoft. Wenn Sie nun voller Euphorie einen Nachfolger zu »Elite« und der »Privateer«-Serie erwarten, nun, dann sollten Sie sich auf ein paar Überraschungen gefaßt machen. Anders als die berühmten Vorfahren legt dieses Weltraumspektakel sehr viel Wert auf den Handel. Ein rasches Durchfliegen der Rahmenhandlung à la »Wing Commander« schaffen Sie auf gar keinen Fall. Problem Nummer eins: Das Triebwerk funktioniert nicht wie geplant, sondern schleudert Sie in einen völlig unbekannten Bereich des Weltraums. Problem Nummer zwei: Bei dem


Brennholz: Der X-Prototyp entgeht beim Andocken nur knapp einer Kollision. (640x480)


Wenn das die Polizei wüßte: Raumkraut- und Sprit-Schnäppchen auf der Piratenstation. (640x480)





Frachtraum weit aufmachen: Wir sammeln die Überreste eines Piraten ein. (640x480)

Sprung geht so ziemlich alles an Bord zu Bruch, was zu Bruch gehen kann. Problem Nummer drei: Dazu gehört auch das Ferntriebwerk.
Glücklicherweise treffen Sie auf einen Raumer der Teladi, dessen Captain Ihnen mit einem Schutzschirm, einer Navigationseinrichtung und einer Leihgabe von 100 Credits aus der Patsche hilft. Denn: Die Teladi sind die Ferengi des X-Universums. Je mehr Profit für sie herausspringt, desto besser. Schließlich müssen Sie ihnen die 3500 Credits für besagte Ausrüstungsteile so bald wie möglich zurückzahlen.

Angebot und Nachfrage

Mit einem Schiffchen ohne Waffen sollten Sie besser nicht auf Piratenjagd gehen, sondern es erst mal mit dem Handel probieren. Auf einer Fülle von Stationen und Fabriken in jedem der rund 100 Sonnensysteme speichern Sie nicht nur, sondern Sie finden auch eine Heerschar von Gütern – legale wie illegale. Was dort gehandelt wird, scannen Sie schon aus dem All, wie teuer, erst nach der Landung. Mit einem sündhaft teuren Scanner funktioniert das allerdings auch im Vorbeiflug. Zwar gibt es einen Docking-Computer, in der Praxis ist das Andocken aber ein Kinderspiel.
Mit hübschen Handelsgewinnen läßt sich dann endlich der X-Prototyp aufrüsten, denn zu Beginn ähnelt er mehr einem deutschen Serienauto: Alle Extras kosten extra. Darf es ein stärkerer Schutzschirm, ein durchschlagsfähiger Laser, ein praktisches Navigations- oder ein digitales Sichtverbesserungssystem sein?
Kleines Problem: Alle Beschreibungen werden nur vorgelesen, ein paar informative Textzeilen fehlen. Das wäre beispielsweise zum Vergleich zweier Kanonen sehr praktisch gewesen: Welchen Schaden richtet eine Partikelkanone für 700 00 Credits, welchen ein Beta-Impulsstrahler für 1500 an?
Besonders hilfreich ist der »Sinza«, ein Singularitäts-Zeitverzerrungsantrieb, der die Flüge in einem Sonnensystem um den Faktor 10 beschleunigt. Der Wechsel zwischen den Systemen läuft per Sprungtor, die frappierend an die uralten Erd-Modelle erinnern. Auf einer Übersichtskarte (Sonderausstattung) sind Fabriken und Konsorten schematisch verzeichnet. Erst nach einem Identifizierungs-Scan erscheint in der Markierung ein entsprechender Buchstabe – dann aber dauerhaft. Der transparente Hintergrund des Navigationssystems und anderer Instrumente macht es bei hellen Nebeln und ähnlichen stellaren Phänomenen stellenweise schwer, die Karte zu erkennen.

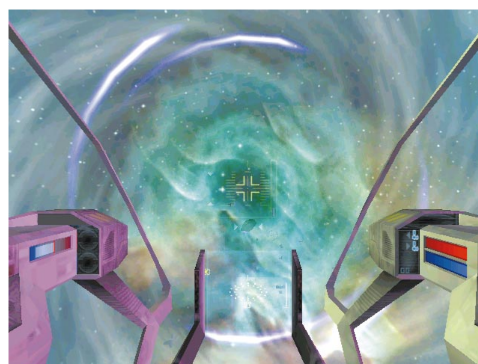


Imposante Erscheinung: Die Sprungtore führen von System zu System. (640x480)

Vergößern oder eintauschen dürfen Sie Ihren Flieger nicht. Zum Glück kann der Laderaum von anfänglich 30 um jeweils fünf Containereinheiten ausgebaut werden – Subraumfalten machen's möglich. Wenn Sie im späteren Spielverlauf ganze Kraftwerke und Fabriken erstehen, mieten Sie praktischerweise einen Transporter an, der Ihnen im Schlepptau folgt und am Plätzchen Ihrer Wahl seine Ladung löscht.
Mit dem Bau dieser Brocken kommt ein völlig neuer Aspekt ins Spiel: Sie können sich als Energieversorger oder Industrieller betätigen, und das mit eigenen Schiffsflotten. Produzieren Sie beispielsweise mit den Energiezellen eines Sonnenkraftwerks Erz in einer Mine, können Sie dieses in einer Gießerei zu Telanianium schmelzen. Ihre Flotte sorgt für den Gütertransport und den Schutz vor Piraten.

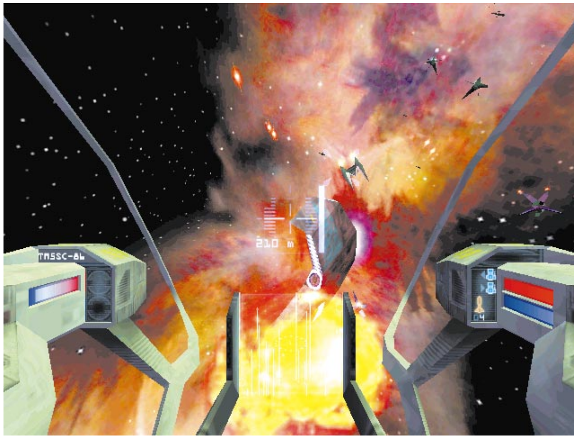
Unterwegs zur Erde

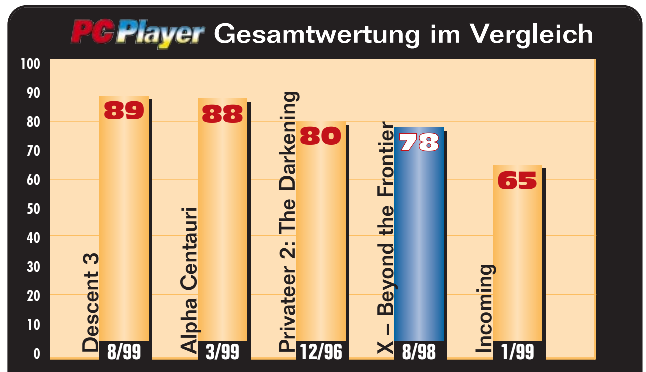
Die Telani sind in ihrem Teil des Universums nicht allein. So gibt es die Völker der Split, der Baronen, der Paraniden und die personifizierten Bösen, die Xenon. Letztere wagen sich immer wieder ins Telani-Gebiet. Nach dem Erwerb einer Polizei-Lizenz zahlt Ihnen das Telani-Reich für jeden abgeschossenen Xenon ein paar Credits. Nach einer Weile stoßen Sie auf die Argonen, die Sie für überge-



Farbenrausch ohne LSD: Auf der anderen Seite des Sprungtores wartet das nächste Sonnensystem. (640x480)

Xenophobie: Dieser Xenon fliegt nicht mehr sehr lange. (640x480)





Descent 3 bietet bei aller geradliniger Action, kleinen Puzzeleien und korrekter Physik keinerlei Handels- und nur begrenzte Aufrüstungsmöglichkeiten. Als reine Zukunfts-Wirtschaftssimulation thront Alpha Centauri über den Dingen, auf Action-Einlagen müssen Sie allerdings verzichten. Das inzwischen abgewertete Privateer 2: The Darkening ist durch seine Raumschiffvielfalt und die coole Atmosphäre noch einen Tick besser als X – Beyond the Frontier, auch wenn bei letzterem der Langzeitspielspaß ungleich höher ausfällt. Die grafisch opulente 3D-Ballerei Incoming bietet nur wenig spielerischen Tiefgang und kann sich mit keinem der anderen vier Titel messen.

schnappt halten, weil Sie von der Erde kommen. Bei den Argonen gibt es nämlich die verspottete Sekte der Goner, die eine ähnliche Geschichte predigen. Kann es ein Zufall sein, daß die Telani Sie zu Beginn für einen Argonen halten? Die Story nimmt wilde Wendungen, und mit der Stärke Ihres Schiffes steigen auch die Aufträge und Aktionen, die Sie durchführen. Sie müssen in den Xenon-Raum vordringen und dort mehrere Kraftwerke zerstören und in Raumschlachten mit mehr als 200 Schiffen Ihre Haut retten. Nach wichtigen Ereignissen belohnt Sie eine Zwischensequenz in der ausgezeichneten Spielgrafik.

Handel und Handlung führen Sie in 50 bis 100 Sonnensysteme, die alle im Schachbrettmuster angeordnet sind und maximal vier »Ausgänge« analog zu den vier Himmelsrichtungen besitzen. Da es nur eine Systemkarte, nicht aber eine Übersichtskarte gibt (schließlich befinden Sie sich ja in einem unbekannten Teil des Weltraums), ist wie anno dunnemal das Kartenzeichnen auf Karopapier angesagt. Als kleine Hilfe speichert ein Logbuch jeden Systemwechsel. Da in diesem allerdings auch alle Aufgaben und Handlungsfortschritte stehen, ist es mit der Übersicht gerade im fortgeschrittenen Spiel schlecht bestellt.



Pseudo-Multiple-Choice: Bei Plaudereien im All klickt man am besten alles an. (640x480)

Angriff und Verteidigung

Was Sie können, können Piraten und Xenon schon lange: ein Schiff, in diesem Fall Ihr eigenes, ins Visier nehmen. Durch geschicktes Manövrieren und den Einsatz des Turbo-Beschleunigers können Sie sich glücklicherweise vielen brenzligen Situationen entziehen. Da Ihr X-Prototyp jedoch niemals betankt werden muß, standen die Spiel-Designer vor einem Problem: Wovon die Energie für einen Turbo abziehen? Die Lösung, dazu die Schirmenergie zu verwenden, kommt nicht so gut. Besonders dann nicht, wenn Sie mit heftigstem Turbo-Einsatz einer Horde Xenon entkommen sind und frontal in deren Kollegen düsen. Schade, daß sich nicht alle Objekte, die man mit bloßem Auge erkennen kann, anvisieren lassen, sondern erst die ab einer bestimmten Entfernung.

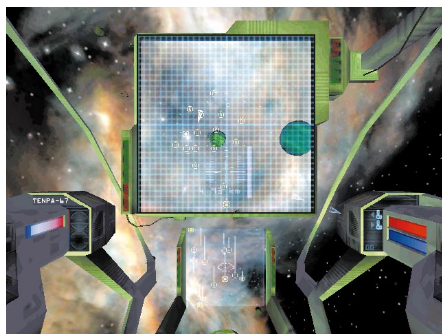
Jedes Völkchen besitzt sieben unterschiedliche Standardraumer wie Transporter, Kampfjäger oder Trägerschiffe, die Sie meistens anfunken und nach ein, zwei Dingen fragen können. Die skurrilen Gesellen antworten dann in einem kleinen Videofenster. Dabei sind Sie allerdings nicht vor feindlichem Feuer sicher – ab und zu reißt einen die Explosion des X-Prototyps aus der Unterhaltung.

Das Flugmodell ist prima: Ihr Schiff reagiert prompt auf Joystick-Bewegungen wie Nicken (Drehen um die Querachse), Gieren (Drehen um den Schiffsmittelpunkt) und Rollen (Drehen um die Längsachse). Das Rollen funktioniert bei Knüppeln wie Microsofts Sidewinder über ein Drehen des Sticks, Force-Feedback-

Erste Hilfe

- Stellen Sie sich mit den Telani gut – ohne deren Hilfe werden Sie es nicht weit bringen.
- Bauen Sie noch vor den Lasern den Singularitäts-Zeitverzerrungsantrieb ein.
- Energiezellen und Nostropöl bringen schnelle Gewinne.
- Unternehmen Sie dazu Pendelflüge beispielsweise zwischen Sonnenöl- und Raketenfabriken.
- Ein Händler kann besser ohne Dockingcomputer als ohne ein taktisches Navigationssystem leben.
- Eine oder mehrere Frachtraumerweiterungen sind keine schlechte Investition.
- Vergessen Sie das Speichern nach einem besonders ertragreichen Flug nicht.
- Ein Angriff auf die Xenon ohne Schutzschirm-Upgrade ist angewandter Selbstmord.
- Lauern Sie Piraten auf. Raumsprit und Mikrochips bringen vierstellige Gewinne.
- Konterbande werden Sie auf der Piratenbasis im System Firmenstolz los.

Besitzer freuen sich über mehr oder minder starke Rütteleien. Besonders schick: Wenn Sie eigene Fabriken nebst Flotten unterhalten, dürfen Sie ein paar Flügelmänner zum Geleit anfordern, die Ihnen folgen und sich auf Ihr Kommando auf die Gegner stürzen. Mit einer Handvoll Schiffen klappt das wunderbar, mit steigender Anzahl sinkt die Übersicht ein wenig. Das Positionieren von Raumern zur Bewachung von Sektoren ist nicht möglich, über eine solche Funktion denken die Designer aber für einen etwaigen zweiten Teil nach.



Nimm eine Karte: Noch nicht gescannte Stationen und Fabriken sind mit vier Punkten gekennzeichnet. (640x480)

Sonne, Mond und Sterne

X' Grafik-Engine bestricht nicht nur durch fulminante Farben und enorme Planeten: Clever schaltet sie auf kleineren Rechnern fortwährend Details zu und ab, um die Bildrate flüssig zu halten. In der Praxis schält sich eine Station so immer detaillierter aus der Schwärze des Alls. Allerdings ist der Hintergrund weitestgehend starr, auch Planeten drehen sich zwar, doch auf ihnen zu landen oder mit ihnen zusammenzustoßen ist nicht drin. Die Explosionen eines Raumschiffes sind trotz 3D-beschleunigter Grafik leider total unspektakulär.

Die Illusion des bewegten Raumflugs wird lediglich durch einige heransausende Pünktchen und die größer werdenden Stationen geschaffen. Sonst wirkt das Geschehen ein wenig starr. An sich realistisch, doch ein paar entgegenkommende Sterne mehr hätten nicht geschadet. Schließlich hört man ja auch das Wummern der Kraftwerke, was im Vakuum des Alls natürlich Mumpitz ist.

Musikalisch säuseln im Normalfall ansonsten ein paar Sphärenklänge durch den Äther, die sich bei anrückenden Xenon und anderen Widersachern in einen treibenden Beat verwandeln. Die Antriebs- und Schußgeräusche sind nicht außergewöhnlich, aber zweckmäßig, die Stimmen der Außerirdischen passen hervorragend zu den schrägen Typen. **(ra)**

Jochen Rist ★★★★

Man darf mich zu den Hitzköpfen zählen, die sich ein Spiel exorbitanten Ausmaßes vorstellten, als es vor beinahe einem Jahr die ersten X-Szenen zu bestaunen gab. So ganz kann X - Beyond the Frontier meine Erwartungsskala aber nicht erfüllen - dafür fehlt die Mehrspielermöglichkeit.

Legen wir dieses Manko mal beiseite, dann ist X ein fabelhaftes Handelsspiel mit auflockernden Actioneinlagen und wunderschöner Grafik. Privateer-Freunde dürfen vor Freude in die Luft springen, da es nach drei Jahren endlich wieder ein vergleichbares Spiel damit aufnehmen kann. Stellen Sie sich X so vor: Optische Leckerbissen im Babylon-5-Stil, gepaart mit rasanten Schlachtszenen aus längst vergangenen Kampfstern-Galactica-Tagen. Dazu kommen jede Menge Muppet-Show-Figuren, die leider nicht zur restlichen Umgebung passen.

Die Atmosphäre ist dank der besinnlichen Musik derart verführend, daß man schon mal ziellos vor sich hinträumt. Wenn Sie für Weltraumhandel mit gelegentlichen Action-Szenen ein Quentchen Interesse mitbringen, dann sollten Sie zugreifen.

+ Gigantische Atmosphäre
+ Sphärenklänge
+ Zweckmäßige Kontrolle
− Magere Zwischensequenzen
− fehlender Mehrspieler-Modus

Roland Austinat ★★★★

Tja, was ist X bloß für ein Genre? Offene Weltraum-Handelssimulation mit Action- und Strategie-Einlagen und linearer Geschichte? Am ehesten würde ein handelsmäßig deutlich aufgebohrtes Elite passen, mit etwas weniger Action als in Privateer. Oder ... doch lassen wir das. Als Freund guter Geschichten stört mich, daß zwischen den einzelnen Handlungsetappen oft ein etwas mühsames Kaufen und Verkaufen angesagt ist, bevor mein Raumschiff der nächsten Herausforderung gewachsen ist. Bei Privateer und auch Elite gab es schnellere Erfolgserlebnisse. Die Stationsroboter klingen bei allen Völkern gleich, deren Abgesandte aussehen wie Wallace und Grommit, nachdem sie meine Nichte in die Finger bekommen hat. Atmosphärisch geht mir ab, daß es auf den Stationen nur den nackten Handel gibt, keine Nachrichten oder sonstiges Drumherum, das wie in Privateer Atmosphöre schafft.

Ausgezeichnet ist das interaktive Intro gelungen, in dem man die ersten Flugversuche unternimmt, während die Bodencrew den Spezialantrieb vorbereitet. Auch die Grafik ist eine Schau und macht mit Ideen wie dem digitalen Sichtverbesserungssystem, mit dem sich weit entfernte Objekte heranzoomen lassen, Spaß. Auch, wenn die Wirtschafts-Anteile deutlich überwiegen, mir gefällt X durch seine enorme Vielfalt und die wahrhaft titanische Langzeitmotivation, die alle Fans von Elite begeistern wird. Schade, daß die Spielstände der Testversion nicht mit denen der fertigen Fassung kompatibel sind ...

+ Hohe Langzeitmotivation
+ Schicke Grafik
+ Durchgehender Plot
− Optisch schwache Kämpfe
− Keine schnellen Erfolgserlebnisse
− Fiese Lesbarkeit mancher Instrumente

X – Beyond the Frontier

Hersteller:	Egosoft/THQ	3D-Karten:	Direct3D
Testversion:	Beta vom Juni '99	Hardware, Minimum:	Pentium/200, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium II/333, 64 MByte RAM, 32-Bit-3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	90
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	–

Spielspaß: 78

Simulation für Einsteiger

Lego Schach



Sitzt Klein-Udo länger als zehn Sekunden an einem Zug, macht sein Legoadjutant (oben links) gern mal ein Nickerchen.

Wer Schachweltmeister werden will, muß schon in frühester Kindheit mit dem Training beginnen; mit »Schach« von Lego kann Ihr Kind die hierzu nötige Lernmotivation erhalten. Ein »verrückter« Schachkönig erläutert dem Nachwuchs-Kasparov in epischer Breite und mit zahlreichen Beispielen, wie Figuren ziehen und gibt Taktiktips. In zwei kurzen Szenarien (Piraten und Wild-West) kann der Knirps das Erlernte dann unter Beweis stellen. Siegt er, wird eine kleine Geschichte mit Legofiguren fortgesetzt. Damit auch noch das unbegabteste Kleinkind alle Facetten der Story erlebt, zieht der Computer seine Figuren hier bar allen Schachverstandes. Daß Lego Schach etwas besser als ein Backstein kombinieren kann, darf es erst im Einzelspiel unter Beweis stellen. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Auch wenn ich der Zielgruppe (6-12 Jahre) schon leicht entwachsen bin – die Animationen und die 60 Trickfilme, die das Schlagen einer Figur begleiten, müßten Kindern Freude machen. Auf dem Bildschirm ist eigentlich ununterbrochen was los, und wenn es nur die Freude des eigenen Königs über eine geschlagene gegnerische Figur ist.
Hat das Kind aber alle Filmchen gesehen, dürfte es sich wieder den Power-Rangers (oder was ist gerade in?) zuwenden. Ich bin mir sicher, daß unsere Jugend schon wesentlich härtere Gags gewohnt ist als die entsetzlich harmlosen Legofigurenwitze. Für ein Computerprogramm ist die Leistung außerdem arg bescheiden. Als kurzfristiger Spaß beim Kindergeburtstag mag Lego Schach aber angehen.

- \+ Zahlreiche Verzierungen
- \+ Viele Filmchen …
- − … mit kindlichem Humor
- − Umständliche Steuerung

Lego Schach

Hersteller:	Lego
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (an einem PC, Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	50	Multi-Player:	50

Spielspaß: 57

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Swing Plus



Kaum denkt man, es geht nichts mehr, kommt von irgendwo ein Bömbchen her. Dieses explosive Extra hilft in scheinbar aussichtslosen Situationen oft weiter!

In der Neuauflage des kniffligen Denkspiels »Swing« sorgen neben dem bereits bekannten »Endlos«-Modus nun ein Tutorial und 25 frischgebastelte Missionen für Abwechslung. Kugeln, die sich in Farbe und Gewicht unterscheiden, müssen auf vier Wippen verteilt werden. Gleichfarbige Kugeln verschwinden, wenn mindestens drei in einer Ebene nebeneinander liegen. Die unterschiedlichen Gewichte beeinflussen dabei die Wippen und erschweren die Aufgabe. Je mehr Kugeln sich gleichzeitig in Luft auflösen, desto nützlichere Extras erhalten Sie.



Im Mehrspieler-Modus ist freier Kugelaustausch zwischen zwei Spielfeldern möglich; Sie leeren dann bei guter Planung das eigene Feld und füllen das des Gegners, unter anderem mit Hilfe schön animierter, hinterhältiger Extras. **(st)**

Stefan Seidel ★★★★

Swing Plus bietet kurzweiliges, grafisch ansprechendes Denkvergnügen und begeistert durch den immer neuen Spielablauf. Die Missionszugabe ist zwar löblich, bringt aber kaum zusätzlichen Spielspaß. Swing-Veteranen werden nur in den extrem schweren Missionen wirklich gefordert; ein Umtausch des Originals gegen eine Gebühr von 20 Mark lohnt sich für diese Gruppe kaum. Denkspielbegeisterte Neueinsteiger können bei Swing Plus aber durchaus zugreifen. Besonders im äußerst spaßigen Mehrspieler-Modus ist das Programm immer wieder ein beschwingendes Erlebnis!

- \+ Tutorial, 25 Missionen
- \+ Stets neuer Spielverlauf
- − Nur geringe Verbesserungen

Swing Plus

Hersteller:	Software 2000
Testversion:	Verkaufsversion 2.01
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (an einem PC), bis 8 (Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	90

Spielspaß: 77

Wirtschaftssimulation für Einsteiger

Wet Attack

Mächtig Triebstauung gehabt in letzter Zeit? Die muß schon ungewöhnlich groß sein, wenn Sie ihr mit »Wet Attack« zu Leibe rücken wollen!

Tief hinter unserer zivilisierten Fassade lauert er bei jedem von uns: der Sexualtrieb. Und was ist daran schlecht? Minderwertige Filme werden durch wohlgeformte Starlets locker aufgewertet, wissenschaftliche Artikel gleich interessanter, wenn daneben das Playmate des Monats posiert. Wer also wegen der feschen Lula zum Softwarehändler rennt, muß sich nicht schämen. Nur ärgern.


Zu Ihren vornehmsten Pflichten gehört die Befriedigung des Schiffspersonals. Die Ärztin rechts im Bild zum Beispiel ist relativ unbefriedigt.

Bug, ein erfolgloser Taxifahrer, erhält einen Notruf: Lula vom Planeten »Pleasure 6«, Botschafterin der Sinne und der Wollust, wird von einem Glatzkopf namens Pimperator (selten so gelacht) bedroht. Bugs Problem – Lula lebt etliche Galaxien entfernt. Bugs Lösung – mit Hilfe eines Raumschiffs, das er sich schnell am Raumhafen klaut, überwindet er die vielen Lichtjahre. Und um den Raumschiffsprit zu finanzieren, hat er ebenfalls eine geniale Idee – etliche leichte Mädchen machen aus seinem schweren Flieger ein schickes Bordell.


Das Zentrum Ihres Raumschiffs ist das Lustdeck; dort sind belastbare Hostessen um das Wohl grotesker Besucher besorgt.

Sie haben mehrere Aufgaben. Im Wirtschaftspart richten Sie vier bis 20 Lustzellen für die Kundschaft ein. Dabei berücksichtigen Sie die verschiedenen Geschmäcker; zur Wahl von Einrichtung und Bewohnerin stehen Klassisch, Sado-Maso, Gruppensex, Cybersex und Fetisch zur Verfügung.

Stimmt die Kasse, ist das Etablissement um Striplokale, Lustgärten und ähnliches erweiterbar, außerdem können Sie in bessere Ausrüstung fürs Raumschiff oder Handelsfracht investieren. Während des Fluges von Planet zu Planet greifen gelegentlich dummdreiste Gegner an, die in einer an »Wing Commander« erinnernden Sequenz abgeschossen werden sollten. Ferner dürfen Sie Ihre unbefriedigten weiblichen Crewmitglieder begatten. Höhepunkt der Unsittlichkeit ist ein Adventure-Part, der simple Aufgaben wie »Stecke Rohr in Öffnung, damit Fließband anspringt« enthält. **(uh)**


Unter Verwendung von Zähnen, Zunge, Händen und heißem Liebesstab wird aus der Rebellin wieder ein zahmes Mütterchen.

Udo Hoffmann ★★

Ziehen wir von diesem wilden Genremix einmal alle zotigen Elemente ab, was bleibt übrig? Die Verquickung von mindestens vier verschiedenen Spielen, die allesamt unterdurchschnittlich sind. Der Weltraumkampf kann mit dem allerersten Wing Commander nicht mithalten, die Wirtschaftssimulation ist lediglich peinlich. Raum einrichten, Maid auswählen, Geld verdienen. Die Einflußmöglichkeiten sind gering, wichtig für ein florierendes Bordell ist vor allem der Einsatz erfahrener Kräfte, die man mit der Zeit ganz von selbst erhält. Am gelungensten ist noch der simple Adventure-Part.

Wer sich nun als Lulafan outet, hat verdammt niedrige Ansprüche, um so mehr, als Interactive Strip den Zeichner gewechselt hat. Dominierte im ersten Teil Wet – The sexy Empire noch ein gelungener Cartoonstil, ist Lula inzwischen zu einem kuhäugigen Speckgesicht mit der erotischen Ausstrahlung einer Gummipuppe mutiert. Dennoch wage ich eine Prognose: Wet Attack wird ein großer Erfolg. Keiner wird mir glauben und auf scharfe Bilder hoffend kaufen. Doch jeder »Playboy« bietet mehr.

+ Erregende Kopuliergeräusche

– Unausgegorener Genremix

– Mäßiger Zeichenstil

– Technisch völlig veraltet

Wet Attack

Hersteller:	Interactive Strip/CDV
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	40
Steuerung:	50	Multi-Player:	–

Spielspaß: 32

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Heavy Gear 2

Schubdüsen aktiv, Waffensysteme überprüft, volle Kraft voraus. Mit »Heavy Gear 2« trampelt ein weiteres Schwergewicht in die von Battle Mechs dominierte SF-Simulations-Domäne.



Gekämpft wird in den unterschiedlichsten Regionen. In der Wüste rollen Sie mit ein paar Gear-Kameraden um die Wette. (TNT2, 800x600)

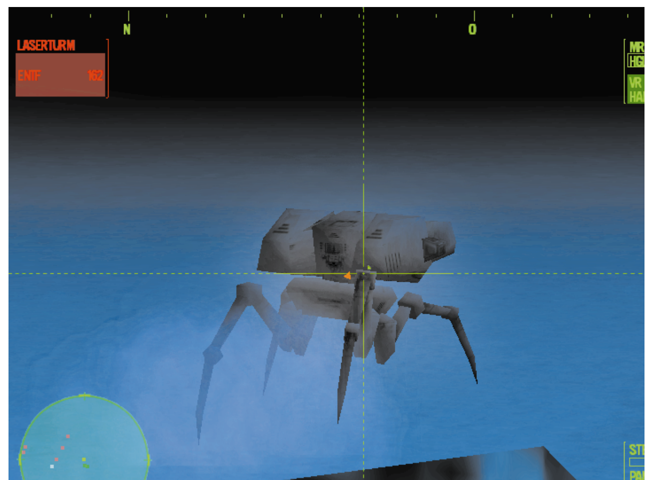
Es hat nun doch etwas gedauert, bis endlich eine testfähige Version in unserer Redaktion einschlug. Bereits vor drei Monaten fieberten Fans der Veröffentlichung entgegen, da das Spiel schon zu diesem Zeitpunkt einer Veröffentlichung nahestand. Activision legte aber nochmals Hand an und präsentiert erst jetzt den potentiellen Herausforderer für die Battletech-Simulation »Mech Warrior 3« aus dem Hause Microprose.

Wurzeln des Zorns

In »Heavy Gear 2« sind Sie der Kommandant einer aus vier Personen bestehenden Mannschaft. Ihre Erzfeinde sind ausnahmsweise Erdbewohner, die es sich mit Ihrer Kolonie ordentlich vermiest haben. Grund der Streitereien ist eine hinterlistige Tat der Erdlinge, die mit einem Antimaterie-Gerät eben mal das Örtchen »Peace River« zerstörten. Um Ihre Kolonisten vor weiteren Übergriffen zu schützen, wurde extra eine Spezialeinheit von Gear-Piloten ins Leben gerufen.

Options-Vielfalt

Zunächst können Sie die Steuerung Ihren eigenen Gepflogenheiten anpassen. Im Grafikmenü wird von 640 mal 480 bis hin zu 1600 mal 1200 Bildpunkten jeder Auflösungs-Geschmack befriedigt. Außerdem bleibt die Wahl (eine pasende Grafikkarte vorausgesetzt) zwischen 16- und 32-Bit -Farbtiefenmodus. Im eingebauten Tutorial werden Sie dann mit den grundlegenden Dingen wie Steuerung, Kommandieren der computergesteuerten Mitspieler, Handhabung von Waffen und dem HUD (Head-up-display) vertraut gemacht. Freundlicherweise müssen Sie nicht jede Tutorial-Mission bestehen, bevor es mit der nächsten weitergeht. Die Kampagne, das Hauptelement von Heavy Gear 2, spinnt anhand von Render-Sequenzen und Missions-erklärungen die Geschichte fort. Weiterhin sind im Unterpunkt »Historische Aufträge« insgesamt acht Missionen untergebracht, in denen Sie die Schlüsselmomente der Auseinandersetzungen nachspielen. Für ein kleines Match zwischendurch gibt es den Sofort-Spielmodus, in dem Sie mit ein paar zusammengewürfelten Kumpanen und Gegnern ins Gefecht ziehen. Zu guter Letzt steht natürlich auch ein Multiplayer-Modus bereit, in dem Sie sich mit maximal zehn Spielern per Internet oder über ein Netzwerk ans Blech gehen. Die Kampagnen lassen sich im Mehrspieler-Modus allerdings



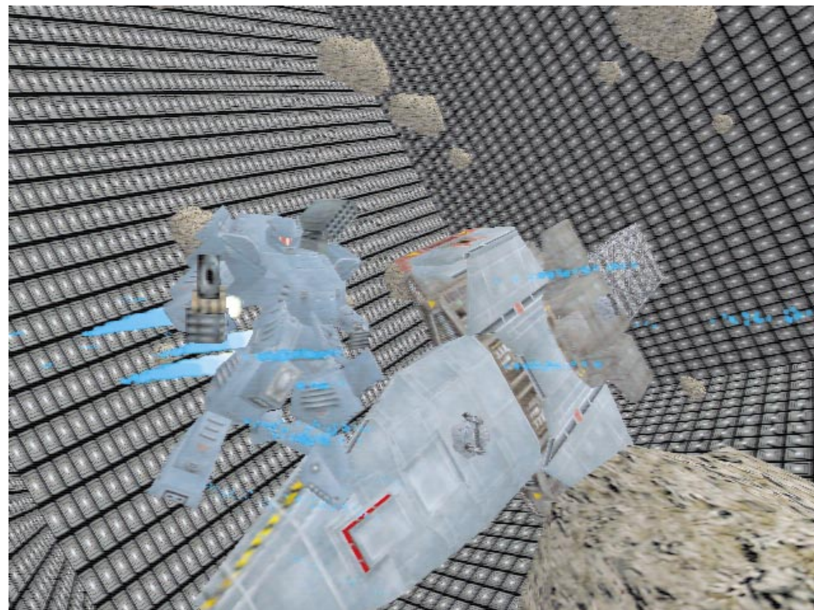
Dank Fadenkreuz und Zoomfunktion hat sich's hier gleich ausgekrabbelt. (Voodoo2, 800x600)



nicht durchspielen. Vielmehr liegt hier der Schwerpunkt auf den in 23 Leveln stattfindenden Deathmatch- und Capture-the-flag-Spielmodi.

Volle Kontrolle?

Ihr Gear benannter stählerner Kampfroboter läßt sich im Ausgangszustand beschleunigen, drehen und auch seitlich fortbewegen (»Strafing«). Außerdem kann der 2,5 bis 3,5 Meter große Koloß auf Rollen durch die Landschaft walzen und ist in jenem Zustand ein wenig flotter als zu Fuß unterwegs. Damit feindliche Einheiten Sie nicht sofort ausfindig machen, ist es Ihrem Gear gestattet, in die Knie zu gehen oder auf dem Boden voranzukrabbeln. Springen kann Ihr schwergewichtiges Fortbewegungsmittel zwar auch, einen zur Flugfähigkeit verhelfenden Jet-pack gibt es aber nicht. Dafür kämpfen Sie in späteren Missionen in absoluter Schwerelosigkeit, wobei Sie sich mit Schubdüsen fortbewegen. Die Physik im luftleeren Raum ist akkurat umgesetzt und erfordert zunächst einmal ein Umdenken von der normalen Steuerung. Das bedeutet, daß Sie solange in eine Richtung fliegen, bis Sie in die exakt entgegengesetzte Richtung Schub geben, um Ihre Geschwindigkeit wieder auf Null zu reduzieren. Idealerweise wird der schwere Junge mit einer kombinierten Maus-/Tastatursteuerung durch die Missionen gescheucht. Dabei können Sie mit der Maus den Torso um circa 35 Grad zur Seite drehen, während Ihr Untersatz weiterhin in eine Richtung trampelt. Die momentane Ausrichtung der Beine erkennen Sie anhand zweier Pfeile. Die Richtung, in die der Torso zeigt, wird mittels eines Fadenkreuzes angegeben. Mit Druck auf die »Zentrieren«-Taste springen beide Einheiten wieder in die Ausgangsposition zurück.



Elite läßt grüßen – manche Missionen finden auch im physikalisch korrekten Vakuum statt. (Voodoo2, 800x600)

Informationen satt

Auf Ihrem Head-up-display entdecken Sie unter anderem die Angabe »Stealth«. Diese signalisiert anhand eines roten Balkens, wann es Zeit wird, ein paar Schritte zurück zu schleichen, um unentdeckt zu bleiben. Befindet sich Ihr Gear auf den Knien oder im Kriech-Zustand, verschiebt sich dort ein grüner Balken nach rechts. Somit können Sie sich noch näher an finstere Gesellen heranpirschen, ohne daß der Balken sofort rot ausgefüllt ist und Sie anschließend Ihr Versteck preisgeben. Ob Sie stehen, knien, robben oder rollen, sehen Sie ebenfalls an einer Anzeige darunter. Mit an Bord ist natürlich ein Radarsystem, das entweder im Aktiv- oder Passivmodus betrieben wird. Der Aktivmodus läßt Sie Einheiten zwar schneller entdecken, allerdings sinkt dadurch auch Ihr grüner Stealth-Balken, das heißt, Sie werden vom Feind leichter ausgemacht. Im Waffenmenü können Sie sich 3D-Shooter-Manier zur gewünschten Waffe durchklicken. Zur besseren Übersicht hat man eine taktische Karte beigefügt, die das Geschehen zoombar aus der Vogelperspektive zeigt. Dort können Sie zudem Kommandos an die vom Computer gesteuerten Mitstreiter verteilen und sie dann per Klick zu neu definierten Wegpunkten delegieren. Per Tastatur-Kürzel halten Sie Ihre Kollegen auch mit den wichtigsten Funktionen in Schach, ohne extra auf die Karte umblenden zu müssen.

Bevor Sie in die mit 35 Missionen ausgestattete Kampagne einsteigen, können Sie vor



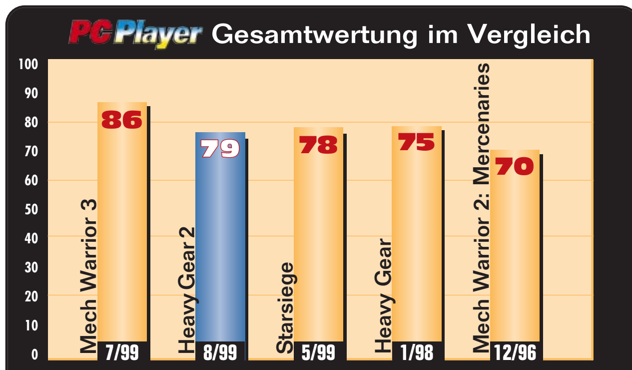
Neben der Squad-Aufstellung informiert Sie ein Video über die nächsten Missionsvorgaben. (TNT2, 1024x768)







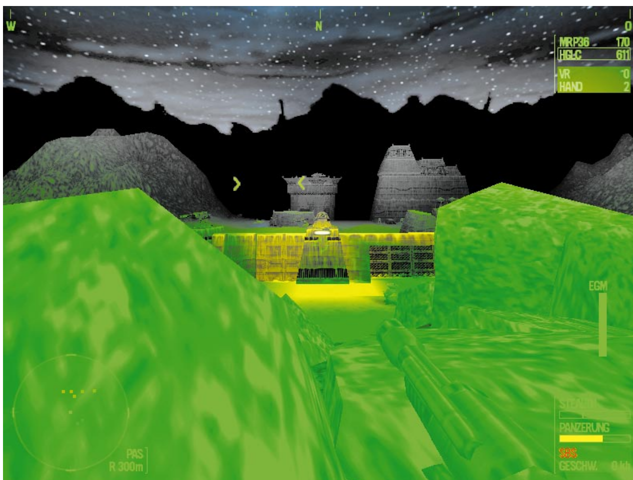
Hoppla, da haben wir wohl ein verkapptes Kartenhaus zum Einsturz gebracht. (TNT2, 800x600)



Heavy Gear 2 ordnet sich auf dem zweiten Platz der Mech-artigen Spiele ein. Direkter Konkurrent ist Mech Warrior 3, das deutlich opulenter ist und insgesamt länger vor den Bildschirm fesselt. Der (abgewertete) Vorgänger Heavy Gear ist inzwischen etwas in die Tage gekommen, verleitete uns aber seinerzeit aufgrund seiner Rasanz zu einer Wertung von 80 Prozent. Starsiege ist mit Heavy Gear 2 etwa gleichzusetzen, allerdings fehlt dort die Abwechslung, wie sie HG2 zum Beispiel mit Aufträgen im luftleeren Raum vorführt. Zu guter Letzt verfügt das betagte Mech Warrior 2: Mercenaries noch über eine integrierte Mini-Wirtschaftssimulation.

jeder Mission die Ausstattung Ihrer Gears festlegen. Es stehen zwar von Anfang an alle Waffensysteme und Gear-Varianten zur Verfügung, allerdings verhindert eine maximale Kampfkraft, daß Sie jede Mission gleich »mit links packen«. Eine Vielzahl von Waffensystemen (zum Beispiel Autokanonen, Raketenwerfer, Handgranaten, Mörser, Splitterkanonen) stellt Sie vor die Qual der Wahl. Die Gear-Versionen unterscheiden sich weiterhin in der Haupt-Kategorie »Chassis«. Hier existieren vier Ausführungen – leicht, mittel, schwer und Angriff. Ist endlich der passende Gear gefunden, gibt es zusätzlich ein paar schmucke Extras, die Sie im Einsatz aber nicht aktivieren können. Sie sind lediglich eingebaut und verrichten ohne weiteres Zutun ihren Dienst. Zum Beispiel gehört zu einer Gear-Ausführung ein Not-fall-Sensoren-System, das Sie im Falle einer Zerstörung der Sensoren trotzdem noch feindliche Gears orten läßt.

Doch kein Vorteil ohne Nachteil. Auf diese Weise erhalten Sie nämlich auch ein größeres Sensorprofil, mit dem gegnerische Sensoren Sie einfacher entdecken.



Mit dem Restlichtverstärker läßt es sich gleich viel produktiver spionieren. (TNT2, 640x480)



In großen Scharmützeln kommt es allzuoft vor, daß Sie die Orientierung verlieren. (TNT2, 800x600)

Der Einsatz

Die Kampagne ist nicht dynamisch, sondern von linearer Bauweise. Das bedeutet, daß Sie jede Mission erfolgreich abschließen müssen, um in der nächsten weiterzuspielen. Egal, ob bei Schnee, plötzlich einsetzendem Regen oder im Vakuum, in Heavy Gear 2 trotzen Sie jeder noch so desolaten Wetterlage. Dabei ist die Landschaftsgrafik sehr abwechslungsreich und trotz der geklonten Gewächse idyllisch. Genauso vielfältig sind die Missionen geraten. Dort schleichen Sie entweder einer Gruppe bis ins geheime Lager hinterher, schießen sich in großangelegten Schlachten durch haufenweise Blech, führen Aufträge in der Schwerelosigkeit durch, beschützen eine Stellung bis zum letzten Mann oder schlendern ganz unverschämt auf Patrouille durch unbekanntes Terrain. Dabei stellen sich manche feindliche Einheiten jedoch als ausgesprochen gleichgültig heraus. Haben Sie diese erst einmal aus dem Dornröschenschlaf geweckt, sollte Ihnen die gewöhnungsbedürftige Steuerung aber bereits in Fleisch und Blut übergegangen sein.

Von Vorteil ist es ebenfalls, sich möglichst nahe an die Gegner heranzuschleichen, da den eigenen Gears im Gemetzel ungewöhnlich schnell die Rüstung zerschossen wird.

(jr/md)

Heavy Gear 2

Hersteller: Activision
Testversion: Beta vom Juni '99
Betriebssystem: Windows 95/98
Sprache: Deutsch
Multi-Player: bis 10 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct3D
Hardware, Minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium II/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	50	Multi-Player:	70

Spielspaß: 79

Meinungen zu Heavy Gear 2

Jochen Rist ★★★★

- Abwechslungsreiche Missionen
- Spannungsgeladene Atmosphäre
- Lebendige Landschaften

- Verkorkste Steuerung
- Hügel sind schwer erklimmbar
- Unprofessionelle Synchonisation
- Keine Schwierigkeitsgrade

Zu Beginn gab sich Heavy Gear 2 wahrlich beeindruckend. Die beträchtliche Waffenvielfalt und lebendig wirkende Umgebungen erzeugten neben den kompakten und erklärenden Menüs einen formidablen Ersteindruck. Allerdings entwich dem Spielspaß-Ballon mit fortlaufender Spielzeit etwas die Luft. Tutorial-Missionen schön und gut, aber muß das wirklich so langweilig und zäh ablaufen? Langweilig unter anderem deshalb, weil die deutschen Synchronstimmen zweitklassigen Schauspielern aus drittklassigen B-Movies das Wasser reichen. Warum um alles in der Welt gelingt es meinem Gear eigentlich nur schwerlich, niedrige Hügel zu erklimmen? In Looking Glass' Terra Nova klappte das doch auch, außerdem navigiere ich ein viel leichteres Gefährt als einen Mech. Und da wäre noch der extrem hohe Schwierigkeitsgrad, den sich Gelegenheitsspieler schon in der ersten Mission ins Vakuum wünschen.

> »Am liebsten würde man stehenbleiben und die Landschaft knipsen.«



Die Steuerung ist ebenfalls ein Kapitel für sich. Während die Gegner wie die Aasgeier herumhuschen, würden Sie am liebsten aus Ihrem verkorkst manövrierbaren Gear aussteigen und den Feinden zu Fuß den Marsch blasen. Activision hätte sich entweder für eine Shooter-oder Mech-Steuerung entscheiden sollen. Beides auf einmal ist gut gemeint, aber mäßig umgesetzt. Aber noch ist nicht aller Tage Abend. Wer sich mit der Steuerung anfreundet und unerschrocken genug ist, manchen Missionen selbst nach der vierten Niederlage eine weitere Chance zu geben, der wird belohnt. Die Welten sind erfreulich unterschiedlich ausgefallen. Egal, ob bei Schneewehen oder im übelsten Gewitter – am liebsten würde man stehenbleiben und die Landschaft knipsen. Auch die Missionen besitzen Vorbild-Charakter, da es aufgrund der unterschiedlichen Einsätze immer etwas Neues zu tun gibt.

Udo Hoffmann ★★★★

- Real wirkende Landschaft
- Ausgeklügelte Einsätze
- Enorme Waffenvielfalt
- Viele Zwischensequenzen
- Bis zu vier Kampfgenossen

- Langweiliges Tutorial
- Schäbige Gebäudegrafik
- Gelegentliche Befehlsverweigerung der Mannschaft

Activison besitzt zweifelsohne einen ganzen Haufen fähiger Programmierer und Designer; die strategischen Planer haben aber noch einiges zu lernen. Denn die Entscheidung, nur einen Monat nach der Veröffentlichung von Mech Warrior 3 ein weiteres gelungenes Roboterspiel auf den Markt zu werfen, kann selbst mit äußerstem Wohlwollen nur als »unüberlegt« bezeichnet werden. Zwei, drei weitere Monate Feinarbeit (die kann noch jedes Spiel verkraften), und die Fangemeinde wäre einem neuen Titel garantiert begierig nachgerannt. Aber jetzt? Der Kampf der Giganten ist praktisch schon entschieden.

Für welches Produkt Sie sich entscheiden, ist ein wenig Geschmackssache.

Die Heavy Gears einfach nur als kleine Brüder der Battle Mechs zu bezeichnen, was bei ihrem »kurzen« Wuchs naheliegt, würde sie bestimmt sehr kränken. Tatsächlich gibt es jede Menge feine Unterschiede.

> »Ein weiteres gelungenes Roboterspiel.«



Mir gefielen vor allem die deutlich abwechslungsreicheren Missionen (im Weltraum hört dich keiner ballern) und die Heerschar an digitalen Kampfgenossen, die Sie vor jedem Kampf neu auswählen. Auch wenn die Sprachausgabe der Genossen besser sein könnte (der Missionssprecher klingt stark nach desinteressiertem Hausmeister), wird doch ein gewisses Zusammengehörigkeitsgefühl erzeugt. Und es ist ein tolles Gefühl, mit vier waffenstarrenden Kumpeln im Rücken die nächste feindliche Bunkerstellung anzugreifen, ganz besonders, wenn sie problemlos meinen Kommandos folgen. Was nicht immer der Fall war; gelegentliche Befehlsverweigerungen mögen aber (hoffentlich) in der Betaversion begründet sein. Wer jetzt noch die Augen vor der billigen Gebäudegrafik schließt, kann mit Heavy Gear 2 auch viel Spaß haben. Der unmittelbare Konkurrent aber ist deutlich majestätischer.

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Unreal: Return to Na Pali



Als einer der spektakulärsten 3D-Shooter debütierte »Unreal« im Sommer letzten Jahres. Überraschend erscheint nun Missionsnachschub für eine Rückkehr nach Na Pali.

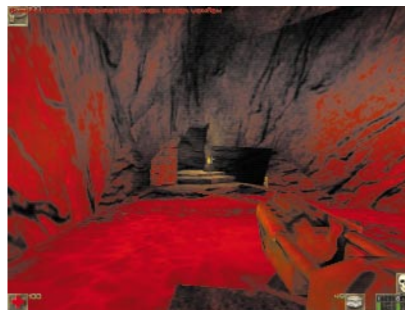
Bis vor einem Jahr dominierte der Hersteller id mit seinen Engines den Markt für Ego-Shooter. Wer selbst ein derartiges Programm entwickeln wollte, verwendete meist die Software der legendären amerikanischen Firma. Mit »Unreal« erschien im letzten Sommer erstmals eine wirklich brauchbare Alternative: Die beeindruckende Grafik stellte alles Dagewesene in den Schatten, aber auch die faszinierende Hintergrundgeschichte setzte neue Maßstäbe. Keine schlechte Ausgangsbasis für die nun überraschend veröffentlichte erste Missions-CD.



▲ Diese fiesen Reptilien beißen gerade ein Stück aus Ihrer Wade. (Direct3D)

Frisch geflohen vom Planeten Na Pali, gelangen Sie an Bord eines Militär-Raumschiffs mit streng geheimer Mission. Wie Sie mit Erschrecken feststellen, ist das Ziel dieses Raumkreuzers just der schreckliche Himmelskörper, von dem Sie gerade erst halbwegs lebendig entkommen sind. Durch Ihre Ortskenntnis sind Sie in den Augen des Kommandanten geradezu dafür prädestiniert, auf der Planetenoberfläche nach einem abgestürzten Transporter zu suchen.

Am Boden erwarten Sie neben praktisch allen schon bekannten Gegnern einige neue Geschöpfe: In Rudeln jagende Reptilien lassen langsamen Wanderern keine Chance, überdimensionierte Spinnenwesen attackieren mit Feuerbällen, und unbarmherzige Marines heizen Ihnen dann endgültig ein. Zur Verteidigung findet man neben den bereits vertrauten Waffen ein automatisches Sturmgewehr, einen Raketenwerfer und einen Granatwerfer. Bei letzterem explodieren die Geschosse mit einer gewissen Zeitverzögerung, prallen sogar von Wänden ab und wirken dafür um so verheerender. Unterstützt von solchen Gerätschaften latscht der unermüdliche Held durch zwölf Level und trifft in Dörfern auch wieder auf die friedlichen Nali. Die meisten Karten sind weniger groß als im Originalspiel, und so kommt der geübte Spieler zügig voran. Unter anderem tauchen Sie in einem unterirdischen Wasserversorgungssystem oder stöbern in den Gebäuden eines Dorfes herum. Die sechs Mehrspieler-Karten lassen Sie auch bei Partien gegen computergeführte Bots und menschliche Mitspieler auf die neuen Schießprügel zurückgreifen. **(tw)**



Zu einem der inspiriertesten Mehrspieler-Level gehört dieser Raum. (Direct3D)

Thomas Werner ★★★★

Als begeisterter Unreal-Spieler konnte ich es kaum erwarten, endlich Nachschub für eines meiner absoluten Lieblings-Programme zu erhalten. Diese ohne lange Vorankündigung auf den Markt geworfene Missions-CD bringt die alte Liebe zu Unreal jedoch ins Wanken: Eine lieblos wirkende Geschichte wurde um die Rückkehr auf den gefährlichen Planeten gestrickt, und auch das Leveldesign macht einen sehr bemühten Eindruck. Die Entwickler hatten keinen der spektakulären Einfälle, die ich an Unreal so schätzte. Nichts schimmert mehr durch von der Spannung, mit der ich mich durch die zahlreichen Schauplätze des Hauptprogramms geschlagen habe.

Die zusätzlichen Gegnertypen sowie die drei Waffen retten da wenig, zumal sie kein wirklicher Fortschritt im Vergleich zu den Originalwummen sind. Sogar den Mehrspieler-Karten mangelt es an Inspiration. Als kleiner Pausenfüller für Unreal-Süchtige ist dies alles geeignet, doch vom Hocker haut diese Sommerüberraschung niemanden.

- ➕ Missions-Nachschub
- ➕ Drei neue Waffen
- ➕ Drei neue Gegner
- ➖ Lahme Hintergrundgeschichte
- ➖ Unspektakuläre Level

Unreal: Return to Na Pali

Hersteller:	Epic/GT Interactive
Testversion:	Beta vom Juni '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 16 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Hardware, Minimum:	Pentium/166 MMX, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	90	Multi-Player:	70

Spielspaß: 68

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Total Annihilation: Kingdoms

»Blut ist dicker als Wasser« – um diese Weisheit zu widerlegen, hetzen vier königliche Geschwister ihre Armeen aufeinander. Ein Blaublüter, der etwas auf sich hält, bricht halt auch mal eine Familienfehde vom Zaun.

Als Ende 1997 das Echtzeit-Strategiespiel »Total Annihilation« erschien, war das Staunen groß: Die sehenswerte Grafik, die butterweiche Einheiten-Animation und die zwei Kampagnen ließen jedes Strategenherz freudig juchzen. Nur einige unverbesserliche Berufsmeckerer mäkelten an der vermeintlich sterilen SF-Atmosphäre herum. Diese Kritik nahmen sich die Entwickler wohl derart zu Herzen, daß sie den Nachfolger »Total Annihilation: Kingdoms« kräftig in die Vergangenheit versetzten. Statt Robotern durchstreifen jetzt Untote und Trolle das Unterholz, und Magie leistet bessere Dienste als jede Strahlenwaffe. Selbst die Landschaften wurden überarbeitet, wenngleich die Engine verdächtig an den SF-Ahnen erinnert. Obwohl im Gelände unterschiedliche Höhenstufen vorhanden sind, verzichtete das Cavedog-Team auf echtes 3D, so daß die Ansicht weder frei dreh- noch zoombar ist. Bei ausreichend leistungsfähigen Rechnern darf allenfalls die Auflösung verstellt werden.



Auch beim Ausbau der Basis kommt Magie zum Einsatz. (Glide)


Von einem Plateau aus stürmen Truppen auf eine gegnerische Stellung zu. (Glide)

Fakten

TA: Kingdoms

- Mittelalterliche Fantasywelt
- Vier Völker
- 25-30 Einheitentypen pro Volk
- Mana als Rohstoff
- Kampagne mit 48 Missionen
- 28 Mehrspieler-Karten
- Karteneditor

Geschwisterliebe, Geschwisterhiebe

Im Handbuch breiten die Fantasy-begeisterten Autoren ausführlich die Geschichte des Landes Darien aus und legen dar, wie es zur Unterteilung in vier verschiedene Reiche kam, die von vier Geschwistern regiert werden. Jedenfalls haben sich bei diesen Regenten die Abneigungen aus der gemeinsamen Kindheit in wahren Haß verwandelt, weshalb jeder von ihnen die anderen lieber in Kisten verpackt unter einem Rosenbeet sehen würde. Eines Tages will schließlich das schwarze Schaf der blaublütigen Sippe – wohl auf Geheiß seines Hofpsychologen – reinen Tisch machen und schickt seine Armeen aus.

An dieser Stelle setzt die Kampagne ein, wobei der Spieler im Verlauf der 48 Missionen mehrfach die Perspektive wechselt und jede der vier Parteien für etliche Einsätze anführt. Eine verständliche Begründung für diese Sprünge wird nicht gegeben, dafür zitiert eine Stimme aus imaginären Augenzeugenberichten der bevorstehenden Schlacht. Nicht immer wartet gleich ein großes Gemetzel auf Sie – ab und an steht gar nur ein Einzelkämpfer zur Verfügung,

1 Wachturm
2 Magier setzt Kampfzauber ein
3 Getroffener Drache
4 Übersichtskarte
5 Bewegen
6 Angreifen
7 Heilen
8 Patroullieren
9 Bewachen
10 Beseitigen
11 Stop
12 Kampfzauber
13 Verhalten offensiv/defensiv/inaktiv
14 Informationsfenster
15 Mana-Vorrat
16 Aktivierte Einheit mit Lebensenergie und Manavorrat
17 Angegriffene Einheit
18 Bauoptionen für gewählte Einheit

mit dem eine klar umrissene Aufgabe erledigt werden muß. Selbst bei zu erwartenden großen Gefechten ist das anfangs vorhandene Personal eher knapp bemessen. Daher gehört zu Ihren Aufgaben auch die Produktion ausreichend dimensionierter Streitkräfte.

Mana ist für alle da

Der Rohstoff, auf dem in Darien alles basiert, ist magische Energie, auch »Mana« genannt. Aus ihr können gelehrige Magier und Priester alles Notwendige erschaffen – um Nahrungsmittel für Ihr Heer brauchen Sie sich gar nicht erst zu kümmern. Soldaten werden nicht rekrutiert, sondern herbeigezaubert. Dementsprechend verschwenderisch lassen sich Massen an Kämpfern produzieren und gegen die feindlichen Stellungen schicken. Das Mana sprudelt in einem unversiegbaren Strom und läßt sich an bestimmten Quellen mit geeigneten Bauwerken einfach abzapfen. Je nach der Anzahl der Schöpfstellen schwillt der Nachschub an magischem Grundstoff an oder ab und beeinflußt so, wie schnell die Armee wachsen kann. Daher ist es wichtig, möglichst viele Manaquellen zu kontrollieren und zu verteidigen, damit der Gegner Ihnen nicht den Zapfhahn zudreht.

Bei drei der vier Völker werden die meisten Einheiten in speziellen Gebäuden zusammengeschustert. Bloß die naturverbundenen Bewohner von Zhon kommen gänzlich ohne solches menschliche Mauerwerk aus. Bei ihnen sind Tierbändiger für die Erschaffung des militärischen Nachwuchses zuständig.

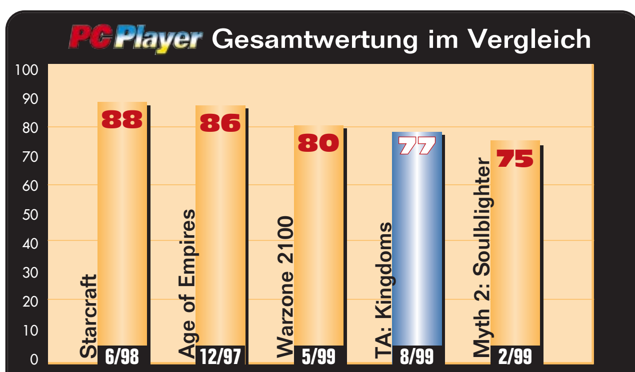
Schaffe, schaffe, Zombies baue!

Die Streitkräfte von Zhon werden vorwiegend aus den Geschöpfen der Wildnis gebildet, weshalb Fledermäuse und Kraken genauso zum Team gehören wie die Felsen umherschleudernden Steinriesen.

Konventioneller geben sich die Soldaten von Aramon, denn diese werden in Kasernen erzeugt, nutzen Kanonen und bauen Mauern samt Wachtürmen. Die Stärke der Bewohner Verunas ist die Seefahrt, daher können sie



Vor den Befestigungsanlagen ist ein heftiger Kampf ums Tor entbrannt. (Glide)



Nicht nur TA: Kingdoms bietet mehrere unterschiedliche Völker: Bei Starcraft treffen drei Rassen auf fremden Planeten aufeinander, und Age of Empires widmet sich antiken Zivilisationen. Durch eine hervorragende Kommandopalette und die 3D-Grafik kann Warzone 2100 punkten. Myth 2 ist ebenfalls dreidimensional gestaltet und spielt in einem vor Zombies nur so überquellenden mittelalterlichen Fantasy-Szenario.

auch auf besonders gute Kriegsschiffe zurückgreifen. In Taros hingegen herrschen die Mächte der Finsternis, folglich setzt der dortige Hausherr auf die Hilfe von Zombies, Henkern, Dämonen und Magiern. Jeder der verschwisterten Fürsten hat zusätzlich sein eigenes Repertoire an Kampfzaubern und einige Kämpfer mit Spezialfähigkeiten wie eine fast perfekte Tarnung, um unentdeckt im gegnerischen Strafraum zu meucheln.

Die Fertigkeiten der Einheiten jeder Seite unterscheiden sich dramatisch voneinander. Sie sollten sich daher vor Spielbeginn mit deren Eigenschaften vertraut machen und sich bewußt sein, daß in den Anfangsmissionen die kampfstarken Recken noch nicht zur Verfügung stehen. Während eines Einsatzes sammeln die Überlebenden Erfahrungswerte, doch sind die Auswirkungen minimal. Die Kämpfer lassen sich wie gewohnt zu Gruppen zusammenfassen und per Mausklick dirigieren. Außerdem legen Sie fest, ob Ihre Männer zwischen zwei Wegpunkten patrouillieren oder lieber ein bestimmtes Objekt verteidigen sollen. Auch das grundlegende Verhalten – offensiv, defensiv, inaktiv – ist einstellbar. Zusätzlich können zeitlich nacheinander abzuarbeitende Befehle erteilt werden, so daß ein Magier erst ein Gebäude errichtet und danach zu einer vorgegebenen Stelle watschelt. Wie üblich dürfen Sie in den Produktionsanlagen Auftragsschlangen bilden und das zusammengezauberte Kanonenfutter zu verschiedenen Sammelpunkten beordern.



Natürlich ist der unentdeckte Gegenden verbergende »Nebel des Krieges« ebenfalls vorhanden. Die per Internet und Netzwerk zu bespielenden 28 Multiplayer-Karten lassen sich auch von Solospielern für Partien gegen den Computer nutzen. 3D-Karten wirken sich positiv auf die Darstellung der Spezialeffekte aus, doch selbst bei schnellen Rechnern kann es in jedem Fall zu sekundenlangen Aussetzern des Programms kommen. **(tw)**

Manfred Duy ★★★★

Total Annihilation gehörte vor zwei Jahren zu den heißesten Strategiespielen der Saison. Die Grafik setzte Maßstäbe, die Bedienung war einfach, und das notwendige Rohstoffmanagement verlieh den Missionen zusätzlichen Tiefgang. Der Nachfolger hingegen vermag dem Genre keine neuen Impulse zu geben: Die Landschaften sehen zwar noch immer hübsch aus, doch die an Warcraft-2-Zeiten erinnernde Darstellung der Einheiten sowie die strategischen Elemente entsprechen nicht mehr dem heutigen Standard. Das Mana strömt fast unbegrenzt und macht eine Rohstoffverwaltung praktisch überflüssig, dementsprechend viele Gefechte werden durch stupide Massenproduktion gewonnen.

Erst in den späten Missionen sind taktische Fertigkeiten gefragt. Zugegeben, die vielen originellen Einheiten und Gebäude sorgen ebenso für Kurzweil wie die hübsch animierten Zaubersprüche und die stimmungsvolle Akustik. Wenn ich jedoch nicht die reale zeitliche Abfolge kennen würde, könnte man mir weismachen, das in vielen Details reifer wirkende alte TA sei der Nachfolger von TA: Kingdoms.

- \+ Vier Völker
- \+ Hübsche Landschaften
- \+ Gelungene Magie-Effekte
- − Schwächen beim Missionsdesign
- − Kaum Rohstoff-Management

Thomas Werner ★★★★

So sehr sich TA: Kingdoms auch anstrengt – zur absoluten Spitzenklasse gehört es nicht. Es besitzt zwar etliche Vorzüge, doch glaubt man bei jedem Aspekt ein konkurrierendes Spiel rufen zu hören: Gut gemacht, aber ich bin noch viel besser als du! Manches, wie das kaum vorhandene Rohstoffmanagement, bedeutet sogar einen Rückschritt. Vor zwei Jahren wäre dieses Programm eine echte Sensation gewesen, aber mittlerweile kann die vorherrschende Einheiten-Massenproduktion keinen Scheintoten mehr unter dem Grabstein hervorlocken. Trotz aller Kritik ist es dennoch mehr als nur eine unterhaltsame Fernseh-Alternative für den Feierabend. Besonders Liebhaber mittelalterlicher Fantasy-Szenarien werden TA: Kingdoms zu schätzen wissen und sicherlich kurzweilige Nächte damit verbringen. Die Missionsziele sind sehr abwechslungsreich, und dank ansprechender Landschaften, feuerspeiender Drachen sowie gelungener Schiffe kommt dichte Atmosphäre auf. Dafür verschmerze ich gern die hausbackenen Befehlsmöglichkeiten.

- \+ Interessantes Szenario
- \+ Abwechslungsreiche Missionsziele
- \+ Umfangreiche Kampagne
- − Hausbackene Befehle
- − Stupide Einheiten-Massenproduktion

Total Annihilation: Kingdoms

Hersteller:	Cavedog/GT Interactive	3D-Karten:	Direct3D, Glide
Testversion:	Beta vom Juni `99	Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung:	Pentium II/333, 64 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk, Internet)		

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 77

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Boss Rally

Ein neues Mitglied in der eher kleinen Gruppe der Rally-Rennspiele am PC begrüßen wir mit diesem Produkt von Southpeak Interactive. Mit insgesamt 16 verschiedenen Fahrzeugen schliddern Sie über sechs Parcours, von denen zu Beginn jeweils zwei freigegeben sind. Für eine gute Plazierung erhalten Sie entsprechend Punkte, die darüber entscheiden, ob Sie am nächsten Rennen teilnehmen dürfen oder nicht. Je nach Untergrund und gewählten Reifen sowie Stoßdämpfern rutschen Sie mehr oder weniger, wobei Kollisionen mit anderen Fahrzeugen diese wenig beeindrucken. Genauso wenig imponierend sind Grafik und Sound, die wie aus der Anfangszeit der 3D-Beschleuniger wirken. Dafür gibt's in den Menüs nette Grunge-Musik. **(mash)**



Mit grafisch eher minder prächtigen Vehikeln fahren Sie über Stock und Stein. (Direct3D, 640x480)

Martin Schnelle ★★★

Wie bei jedem neuen Spiel startete ich erst einmal im »Quick Race«-Modus – und fing fast an zu lachen. Zu niedlich waren die Autos mit ihren vielleicht 20 Polygonen, die Strecken erinnern an naive Malerei mit 3D-Filterung. Doch flugs das Lenkrad angeschlossen, und schon bald stellte sich heraus, daß die Wagen nett durch die Kurven schleudern und man hier tatsächlich einiges durch fahrerisches Können machen kann.

Die Gegner allerdings verhalten sich zum einen unsäglich doof und fahren zum zweiten wie auf Schienen, selbst dann, wenn Sie sie absichtlich rammen oder sich gar vor ihrem Kühler postieren. Außerdem müssen Sie in den Qualifikationsrennen 19 andere Autos überholen, wobei die einzige Herausforderung darin besteht, daß einige davon schon mit einer Runde Vorsprung gestartet sein müssen.

- ➕ Nettes Schleuderverhalten
- ➖ Unsägliche Grafik
- ➖ Gegner fahren wie auf Schienen

Boss Rally

Hersteller:	Southpeak Interactive	3D-Karten: Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, Minimum: Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung: Pentium II/300, 64 MByte RAM, Riva-TNT-Karte
Sprache:	Englisch	
Multi-Player:	2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet)	

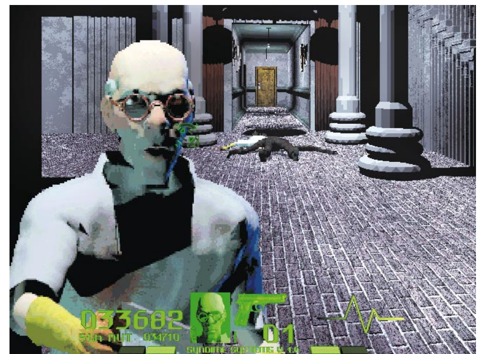
PC Player Wertung

Grafik:	20	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	60	Multi-Player:	50

Spielspaß: 46

Actionspiel für Einsteiger

Ed Hunter – The Iron Maiden Game



Die kalt lächelnden Pfleger im Irrenhaus haben allesamt schlechte Absichten.

In »Ed Hunter« übernehmen Sie die Rolle eines Privatdetektivs, der schweigsam und mit geladener Pistole durch sieben verschiedene Spielstufen eilt. Maskottchen Eddy von der Heavy-Metal-Gruppe »Iron Maiden« wurde nämlich in einem Irrenhaus festgesetzt, hat aber noch wichtige Aufgaben zum Wohle der Allgemeinheit zu erfüllen. Sie befreien den pflegeleichten Zombie durch gezieltes Abknallen tolpatschiger Punker oder klappriger Pfleger; ab und zu gibt es auch Bonus-Waffen oder Lebensenergie-Icons. Außer Ballern (auf Wunsch auch zu zweit) ist nicht viel, bewegen tut man sich ganz von selbst. **(uh)**

Udo Hoffmann ★

Hat Iron Maiden, die angehimmelte Heavy-Metal-Band meiner Kindheit, so ein Spiel verdient? Die 20 Lieder aus allen möglichen Alben sind unzweifelhaft das Beste in einer beispiellosen Anhäufung aus Stupidität, sinnloser Gewalt, manchmal kaum zu erkennenden Gegnersprites, die monoton über den Monitor stolpern, und Todesschreien, deren Wave-Files aus einem berühmten Oldie-Shooter geklaut wurden. »Klingt doch phantastisch!«, meint da der eine oder andere Nervenkranke.

Doch bedenke selbst diese Gruppe, daß sie ihre Krankheit mit 100 Mal Kopf-auf-den-Tisch-hauen genauso gut pflegen kann. Nur Maiden-Fans, die noch keine Best-of-CD besitzen, dürfen zugreifen.

- ➕ Liedgut von Iron Maiden
- ➖ Uraltes, primitives Spielprinzip
- ➖ Schnell durchgespielt
- ➖ Grafik ein Witz

Ed Hunter – The Iron Maiden Game

Hersteller:	Synthetic Dimensions	3D-Karten: –
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, Minimum: Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch	
Multi-Player:	2 (an einem PC)	

PC Player Wertung

Grafik:	20	Sound:	50
Einstieg:	80	Komplexität:	20
Steuerung:	50	Multi-Player:	20

Spielspaß: 16

Strategie für Fortgeschrittene und Profis

Fighting Steel

Vor sieben Jahren machte das Programmierteam Divide by Zero mit »Burning Steel« das erste Mal die Weltmeere des Zweiten Weltkriegs unsicher. Nun veröffentlichen sie ein Strategiespiel in gleichem Szenario, aber neuem Gewand.



▲ Aus allernächster Nähe verpaßt der deutsche Schlachtkreuzer Gneisenau der Rodney den Todesstoß. So nahe sollten Sie aber in einer normalen Schlacht nicht an Ihren Gegner herangehen. (Direct3D, 640x480)

Während des Zweiten Weltkriegs hatten Schlachtschiffe ihren letzten großen Auftritt. Seit der Einführung von Flugzeugen als militärische Waffe stellen die riesigen, mit gigantischen Geschützen ausgerüsteten Titanen nur noch große, schlecht zu verteidigende und dazu teure Ziele dar. Doch vor 60 Jahren galten diese Dinosaurier als »Ultima ratio«, als Mittel zur Seeherrschaft. In diese Zeit versetzt Sie »Fighting Steel«.

Vom Nordatlantik bis zum Südpazifik

Neben den beiden Tutorialmissionen, die Sie mit der nicht ohne Übung kontrollierbaren Steuerung vertraut machen, stehen jeweils sechs Aufträge im Nordatlantik und Südpazifik in den Jahren 1939 bis 1942 zur Wahl. Mit einem Generator lassen sich außerdem unbegrenzt viele Zufallsszenarien erzeugen, darüber hinaus liegt dem Programm ein Missions-Editor bei. Sie treten auf Seiten aller vier beteiligten Seestreitkräfte an, übernehmen also die Royal Navy, die deutsche Kriegsmarine, die US Navy oder die Kaiserliche Japanische Marine.

Die Kabbeleien zwischen Engländern und Deutschen finden hauptsächlich am Tage statt. Dabei fehlen historische Auseinandersetzungen wie die berühmte Schlacht in der Straße von Dänemark zwischen der »Bismarck« und der »Prinz Eugen« sowie der »Prince of Wales« und der »Hood« ebensowenig wie der letzte Kampf des Panzerschiffs »Admiral Graf Spee«.

Aber auch hypothetische Annahmen finden sich, etwa der ursprüngliche Plan zur Operation Rheinübung, die neben der Prinz Eugen und der Bismarck auch die beiden deutschen Schlachtkreuzer »Scharnhorst« und »Gneisenau« umfaßt und so die Briten vor ein ganz anderes Kräfteverhältnis gestellt hätte.

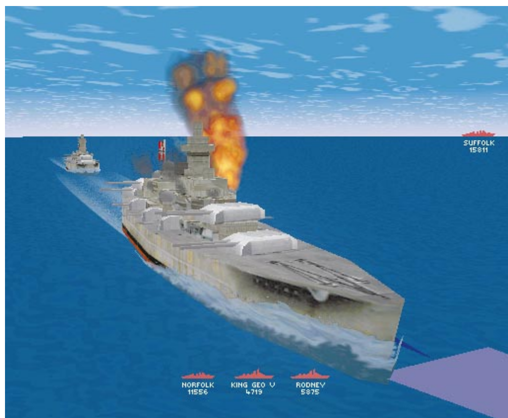
Amerikaner und Japaner bekämpfen sich nur in der Dunkelheit, die Trägerschlachten um Midway und Pearl Harbor fehlen, wohl wegen der großen Beteiligung von Flugzeugen, auf die Sie hier ganz verzichten müssen. Statt dessen geht es zur Insel Guadalcanal, wo die Vereinigten Staaten viele Niederlagen



Und so endet das britische Schlachtschiff Rodney. Das Sinken der Pötte verläuft wie das restliche Spiel grafisch unspektakulär. (Direct3D, 640x480)

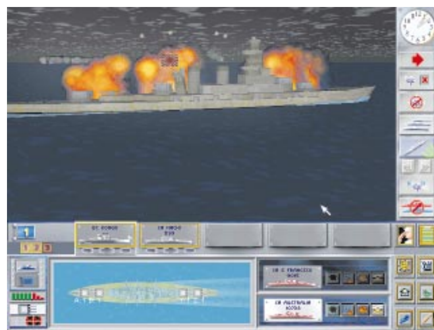


Jede Kampagne wird mit einem hübschen Filmchen eingeläutet, für die Einzelszenarien haben die Grafiker ebenfalls zwei Rendersequenzen erstellt.



Die Bismarck brennt zwar, ist aber noch lange nicht geschlagen. Aber wo der Großmast wohl geblieben ist? (Direct3D, 640x480)

hinnehmen mußten, aber auch erste Erfolge erzielten. Dort arbeiten Sie viel mit Leuchtgeschossen und Suchscheinwerfern – was einerseits Licht ins Dunkel bringt, andererseits verrät man so auch die eigene Position .



In den Pazifikschlachten kämpfen Sie für gewöhnlich nachts, eine Spezialität der japanischen Marine. (Direct3D, 640x480)

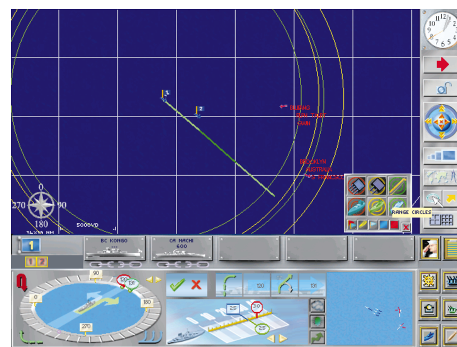
Außerdem absolvieren Sie vier Kampagnen, deren Länge sich in vier Stufen festlegen läßt. Vor den Schlachten bestimmen Sie, ob Sie nur eine Division Schiffe, also einen Verband, kommandieren möchten oder die komplette Flotte. In den Feldzügen stehen für die einzelnen Gefechte natürlich nur die Kähne zur Verfügung, die einsatzbereit sind und im vorausgehenden Kampf nicht zu sehr beschädigt wurden.

Das Handwerkszeug des Admirals

Rund 90 Schiffsklassen haben die Designer eingebaut, vom kleinen, aber schnellen und mit Torpedos bewaffneten Zerstörer bis hin zum ausgewachsenen Schlachtschiff. Geschickte Taktiker versuchen dabei immer, die »Crossing the T«-Position zu erreichen, in der die eigene Schlachtreihe um 90 Grad versetzt zur feindlichen fährt und alle Schiffe ihre Breitseiten einsetzen können.

Einmal in der Schlacht legen Sie Kurs und Geschwindigkeit der einzelnen Verbände fest, wobei immer auf das schwächste Mitglied der Kette Rücksicht genommen wird. Sie können auch einzelne Schiffe detachieren, also aus der Gruppe herauslösen. In den Menüs befehlen Sie, welches Schiff welchen Gegner unter Beschuß nimmt, wie die Suchscheinwerfer eingesetzt werden und so weiter. In mannigfaltigen Optionen regeln Sie den Realitätsgrad recht detailliert und bestimmen so, ob es beispielsweise Blindgänger gibt. Außer der 3D-Ansicht gibt es eine aus den fünf Vorgängern bekannte und sehr sinnvolle Karte, die neben der Position der eigenen Einheiten auch die Kontakte Ihrer Ausgucke und Radaroperatoren anzeigt.

Die 3D-Darstellung der Objekte gerät dabei ziemlich rudimentär und sieht nicht so aus,



Auf der taktischen 2D-Karte verbringen Sie die meiste Zeit. Von hier aus lassen sich im unteren Fenster alle wichtigen Informationen einblenden, auf der Karte selbst sind etwa Fahrtrichtungen und die Reichweiten der Geschütze zu sehen.

als stamme sie aus diesem Jahr. Dafür gibt es für jede Kampagne und für die Einzelszenarien insgesamt acht hübsche Kurzvideos, die die aktuelle Lage erläutern.

Bis zu vier Spieler können sich im Mehrspieler-Modus beharken. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★

Schade – ich hatte als alter PC-Seebär persönlic große Hoffnungen in dieses Spiel gesetzt. Leid waren die Designer viel zu sparsam mit Einze szenarien, ein klarer Minuspunkt gegenüber de uralten Burning Steel von 1992. Dort ließen sic auch die Wasserflugzeuge der Kreuzer ur Schlachtschiffe zur Artilleriebeobachtung lo schicken, was hier ebenfalls fehlt. Und trotz d vielen zusätzlichen Befehlsmöglichkeiten behau te ich, daß sich der Vorgänger weitaus unkompl zierter bedienen ließ als dessen Nachfolger.
Der Sprung zur echten 3D-Grafik ist zudem nur e halbherziger. Torpedo- und Granateneinschläg sehen äußerst unspektakulär aus, ebenso d eigentlichen Modelle der Schiffe, die sehr detai arm sind. Dort schleichen sich zudem Fehler e wie falsch positionierte Geschütztürme oder d fehlende Großmast der Bismarck.
Trotz all dieser Mankos handelt es sich um eir akkurat umgesetzte Seekriegssimulation, d allerdings nicht so interessant wie Fleet Commar von Jane's (Test in 7/99) geraten ist. Und bede ken Sie: Allzu spannend sind Artillerieduelle a hoher See nicht. Haben Sie Ihre Schiffe erst ei mal in Position gebracht, ballern Sie solange au einander, bis einer verliert. Ein klarer Fall für Fan

+ Akkurate Seekriegsumsetzung
+ Nette Filmchen
– Wenig Einzelszenarien
– Grafisch trist

Fighting Steel

Hersteller:	SSI/TLC
Testversion:	Betaversion vom Juni '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet)
3D-Karten:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	30	Sound:	50
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 63





The NEED for SPEED

Keine Aufforderung zum Drogenmißbrauch, nein, keine Sorge. Vor vier Jahren versteckte sich hinter diesem schmissigen Titel lediglich ungebremster Geschwindigkeitswahn.



The Need for Speed war in vielerlei Hinsicht wegweisend: Selbst die damalige Cockpitperspektive sah besser aus als die der aktuellen vierten Version.

Kanadier haben es schwer. Morgens gibt es immer nur Eier mit Speck zum Frühstück. Ständig fallen gewaltige Tannen durchs Fenster herein. Und vernünftige Autos kennt man dort ebenfalls nur aus den Erzählungen fahrender Händler. Die kommen so circa einmal im Monat im Ochsenwagen vorbei, verkaufen die wichtigsten Grundnahrungsmittel und erzählen von Automobilmarken wie Opel oder Ford, die es in anderen Ländern tatsächlich geben soll.



Nie wieder Videos: Nach aufreibenden Dreharbeiten schwor sich Electronic Arts angeblich, es für die Nachfolger bei einer Slideshow zu belassen.

So wurde erzählt

War dies der Grund dafür, daß sich ein Haufen Kanadier zusammenfand, um über den Umweg der Spielprogrammierung richtige Automobile näher kennenzulernen? Nicht immer schreiben wir die Wahrheit. Aber wie dem auch sei, dem Einfall, Luxuskarossen mit Stil in einem Computerspiel zu versammeln, wurde konsequent nachgegangen.

Die Nordamerikaner besorgten sich acht Traumautos, bei denen noch heute jeder Fan mit der Zunge schnalzt, und drehten zu jedem Wagen ein professionell gemachtes Video. Den Diablo VT von Lamborghini hatte man sich übrigens von Richard Garriott alias Lord British ausgeliehen, das war auch der Grund für die besondere Danksagung in der Anleitung. Außerdem wurde es, so will es die Sage, um ein Haar zu Schrott gefahren. Dieses Erlebnis soll der Grund dafür sein, daß sich Electronic Arts bis heute weigert, erneut Filme zu drehen und es bei den Nachfolgern eine Diashow tun muß.

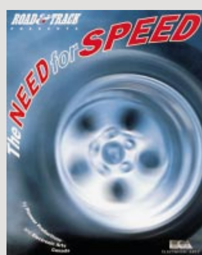
Nicht nur edel, sondern auch fein

Von 3D-Grafikkarten war natürlich noch nicht die Rede, und im Vergleich zu heutigen Auflösungswundern wirkt die Grafik krümelig. Für damalige Verhältnisse wäre Kritik aber einer Majestätsbeleidigung gleichgekommen.

Zogen die Strecken nicht in Windeseile vorbei, waren die Wagen nicht die reinste Augenweide? Das Fahrverhalten, balancierte es nicht gekonnt auf der dünnen Linie zwischen »Einfach zu beherrschen« und »Dennoch finessenreich«? Was war mit den drei äußerst gelungenen Landschaftskursen Gebirge, Küste, Stadt? Großartige Idee! Sie fuhren hier nicht im Kreis, sondern durch eine sich ständig verändernde Gegend, die jeweils aus drei Etappen bestand. Legendär das Gebirge, wo Sie sich den Ausläufern einer Bergkette näherten, zwischendurch an einem See vorbeikamen (der immer wieder, allmählich größer werdend, zwischen diversen Hügeln hervorblitzte) und Ihre Fahrt in einem alpinen Wintersportgebiet beendeten. Bei den aktuellen Versionen hat Electronic Arts auf derartige Epen verzichtet und konventionelle Rundkurse eingebaut, was leicht schade ist.

Mit seinem Speed-Erstling schuf sich Electronic Arts eine dermaßen große Reputation, daß die kontinuierlich erscheinenden Nachfolger ganz von selbst Verkaufsschlager wurden. Obwohl das »The« im Titel schnell verlorenging, wurde der dritte Teil mit über 100 000 allein in Deutschland verkauften Exemplare zum erfolgreichsten Action-Rennspiel des Jahres. Der vierte Teil (Test auf Seite 106) wird vermutlich ähnlich tiefe Spuren hinterlassen. **(uh)**

Kein Need for Speed mehr



Wer noch ein Exemplar des Oldies besitzt, der hüte es wie einen Schatz; eine Neuauflage zum Budget-Preis oder eine Veröffentlichung in einer Spielesammlung hat es nämlich niemals gegeben. Der Grund war wieder einmal eine leidige Lizenzproblematik. Electronic Arts, damals noch unerfahren in derartigen Verhandlungen, vergaß nämlich, sich weitergehende Rechte zu sichern. Es hätte sich nicht rentiert, die teure Lizenz noch einmal zu erwerben, von daher verzichtete man notgedrungen auf eine Neuveröffentlichung.

The Need for Speed

- **Erstveröffentlichung:** 1995
- **System:** PC
- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... schnelle Grafik, rasantes Fahrgefühl und aufwendige Präsentation eine denkbar gelungene Verbindung eingingen.

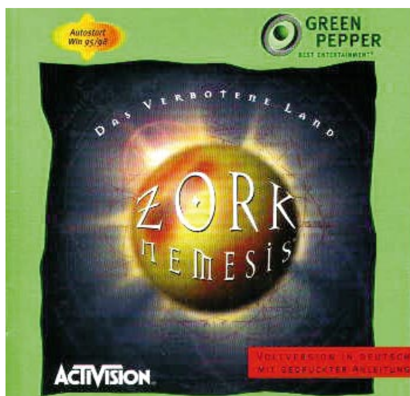
Budgets & Spielesammlungen

Sparschwein

Urlaubszeit, die Zeit der Vergnügungen und der Ebbe in der Geldbörse. Zumindest um letztere brauchen Sie sich keine allzu großen Sorgen zu machen, wenn Sie bei den hier vorgestellten Spielen zugreifen: Auch in diesem Monat sind wieder etliche stolze Vollpreistitel zu preisgünstiger Schnäppchenware mutiert.

Zork: Nemesis

Die Green Pepper Line holt den in Ehren ergrauten Activision-Klassiker »Zork: Nemesis« aus dem Vorruhestand. Erleben Sie dieses optisch mittlerweile deutlich in die Jahre gekommene Adventure aus der Ich-Perspektive, suchen Sie die vier verschollenen Alchimisten und lüften Sie die Geheimnisse der alten Tempelanlage.



Zork: Nemesis

- Hersteller: Green Pepper/Activision
- Sprache: Deutsch
- Preis: 13 Mark
- Hardware: 486 DX/2, 8 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Gut
- Klasse: Gut

Diablo/Hellfire Bundle

Um ein Rendezvous mit dem Teufel zu haben, muß man nicht unbedingt zur Hölle fahren, der Kombipack aus »Diablo 1« und dem Add-on »Hellfire« beschert Ihnen dieses Abenteuer ebenfalls: ein spannendes Action-Rollenspiel, bei dem Sie sich in düstere Dungeons begeben.



Diablo/Hellfire Bundle

- Hersteller: Blizzard/Havas Interactive
- Sprache: Englisch
- Preis: 50 Mark
- Hardware: Pentium/60, 16 MByte RAM
- Anleitung: Gut (deutsch)
- Masse: Gut
- Klasse: Sehr gut

Tomb Raider 2: Director's Cut



Eidos Interactive bringt »Tomb Raider 2: Director's Cut« neu auf den Markt. Neben dem bewährten Tomb Raider 2 enthält diese Special Edition eine vier Level umfassende Zusatz-CD namens »Die goldene Maske«. Auf der Suche nach dieser begleiten Sie die patente Rothaarige zu unterschiedlichen Schauplätzen, etwa zu einem Inselgletscher oder in die übernatürliche Welt des alten Inuit-Volkes. (nr/md)

Tomb Raider 2: Director's Cut

- Hersteller: Eidos
- Sprache: Deutsch
- Preis: 50 Mark
- Hardware: Pentium/133, 16 MByte RAM
- Anleitung: Gut
- Masse: Gut
- Klasse: Gut

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
DSF Sports Pack	DSF Ski, DSF Off-Road, DSF Golf, DSF Baseball, DSF Football	Havas Interactive	70 Mark	★★★
Pepper Pack 2	Fire Fight, Interstate 76, Minigolf, Pitfall: The Mayan Adventure, Shanghai Great Moments	Green Pepper	30 Mark	★★★
Abramania	Bowling, Darts, Minigolf, 11Go	Abramedia	30 Mark	★★

Special Editions

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
Diablo/Hellfire Bundle	Diablo 1, Hellfire	Blizzard/Havas Interactive	50 Mark	★★★★
Tomb Raider 2 Director's Cut	Tomb Raider 2, Zusatz-CD: Die goldene Maske	Eidos	50 Mark	★★★★

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
Zork: Nemesis	Adventure	5/96	Green Pepper/Activision	13 Mark	★★★★
Mana – Der Weg der schwarzen Macht	Rollenspiel	1/99	Virgin Interactive	25 Mark	★★
Bleifuss Rally	Rennspiel	1/98	Virgin Interactive	25 Mark	★★★
Fallout	Rollenspiel	1/98	Interplay	25 Mark	★★★★
Desent 2	Action	4/96	Paralax/Interplay	20 Mark	★★★
Fields of Fire	Strategie	11/98	Empire	30 Mark	★★★
Grand Touring	Rennspiel	1/99	Elite/Empire	20 Mark	★★★

Lektion für den Finanzminister

Fiskalische Maßnahmen zur Bekämpfung der Arbeitslosigkeit? Wie unsinnig! Jedem Bürger sein eigener Lottogewinn – damit schafft man glückliche Wähler.

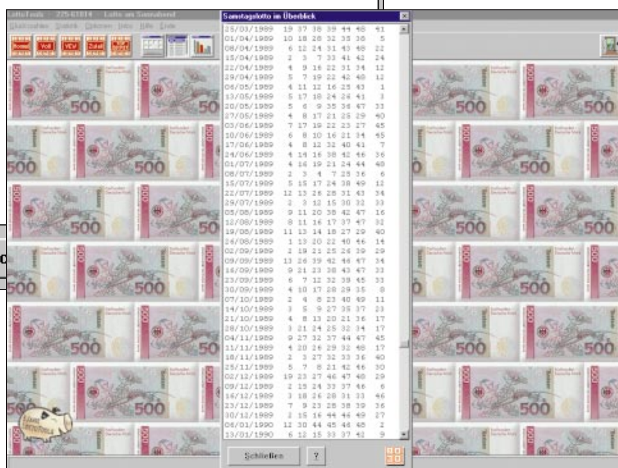
So ein Lottogewinn ist eine hübsche Einrichtung. Mit der einen oder anderen Million im Rücken passieren Sachen, die früher undenkbar waren. Die Vermieterin kommt mit selbstgebackenem Apfelkuchen, um anzudeuten, daß Sie schon immer ihr Lieblingsmieter waren. Alte Schulfreunde lassen sich wieder blicken, der Nachbar grüßt freundlich, in der Stammkneipe darf man auf den Deckel anschreiben lassen. »Unbegrenzt, Herr Hoffmann, unbegrenzt. So ein feiner Mensch wie Sie darf bei mir doch zahlen, wann er will!« Und die ganz Bequemen leben von den Zinsen und beschließen, überhaupt nicht mehr zu arbeiten. Und nun die Überleitung: Liegt hier nicht die Lösung für all unsere volkswirtschaftlichen Probleme?

Staatsverschuldung ade

Ein Finanzminister, der bei den geschröpften Bürgern beliebt ist, muß wohl erst noch gefunden werden. Statt einfach immer weiter an der Steuerschraube zu drehen oder komplizierte und weltfremde Pläne über eine Nivellierung der Einkommen zu schmieden, sind innovative Methoden zur Sanierung des Staatshaushalts gefragt. Wo bleibt die grundsolide Ausbildung unserer Finanzminister, wo eine Einführung am PC inklusive einer Schulung mit den »Lotto Tools 5.0«? Die erdrückende Mehrheit der Wähler ist schließlich lieber arbeitslos und reich als erwerbstätig und arm. Und wären zehn Millionen CDs zum Preis von 20 Mark für einen ausgeglichenen Haushalt nicht viel besser als



◀ Die Daten sind noch unvollständig; aber waren die Lottozahlen vom letzten Samstag dieser Kombination nicht verteufelt ähnlich?



Nichts wird dem Zufall überlassen: Eine ausführliche Datenbank weist alle siegreichen Kombinationen seit dem Bestehen der Tippannahmestellen in Deutschland auf.

kostspielige Subventionen und Umverteilungsmaßnahmen? Die Kraft der Statistik, sollte sie von Finanzministern, die zukunftsorientiert denken, nicht besser genutzt werden? Sprechen die Fakten von Lotto Tools 5.0 nicht eine deutliche Sprache?

Die Kraft der Statistik

Das System funktioniert ganz einfach: Eine umfangreiche Datenbank enthält alle Zahlen der bisherigen Ziehungen, sowohl vom Mittwochs- wie auch vom Samstagslotto. Unter Verwendung Ihrer persönlichen Favoriten (Geburtsdatum, Tag der Scheidung) ermittelt die Datenbank nun einige sinnvolle Vorschläge für den nächsten Lottotag. Welche komplizierten Berechnungen Genosse Computer dabei anstellt, entzieht sich unserem schwachen Verstand. Doch warum soll sich ein zukünftiger Poolbesitzer auch mit so etwas belasten.

Ein Verweis auf die Stärke von Systemen fehlt nicht. Tippen Sie mehr als eine Reihe, steigen auch Ihre Gewinnchancen. Ein Beispiel: Das 16er-System ermittelt 8008 potentielle Siegerreihen, die anfallenden Kosten von 10 010 Mark pro Woche (ohne Bearbeitungsgebühr) gilt es daher klaglos zu tragen; ein Kredit bei der Bank erhöht den Durchhaltewillen bis zum kurz bevorstehenden Volltreffer. Außerdem wissen Sie Ihre freie Zeit nun sinnvoll einzuteilen: Über 8000mal sechs Kreuzchen zu machen, dauert schließlich etwas. **(uh)**

LOTTO TOOLS 5.0



HERSTELLER: Topos

PREIS: ca. 20 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486/66, 8 MByte RAM, Windows 3.1/95/98

PRAKTISCHER NUTZEN: Entlastung der Staatskasse – arbeitslose Millionäre bekommen keine Unterstützung mehr.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Nicht allzu groß; aber wer will schon originell sein, wenn er reich ist?

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Zusammenbruch der Lotteriegesellschaft; irgendwo ist doch immer ein Pferdefuß.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Jetzt kaufen, bevor es alle haben.



Special

Famoser Aufstieg, Erfolge und Schaffenskrisen – Interplays knapp 16jährige Geschichte bietet all das und noch viel mehr. Wir lassen die Mannen um Firmengründer Brian Fargo ausgiebig zu Wort kommen und skizzieren die wichtigsten Firmenepochen.

Barden-Spiele

Nur wenige Softwarefirmen sind länger im Geschäft als der südkalifornische Hersteller. Die Interplay-Kreativlinge mauserten sich vom unabhängigen Designer-Team über ein eigenes Label zum waschechten Publisher (Neudeutsch für Herausgeber). Wie kaum einem Entwickler haftet ihnen der Ruf an, nicht in erster Linie auf die Gewinne zu schielen, sondern Spiele für Spieler zu entwickeln. Das zeigt sich zum Beispiel darin, daß erfolgreiche Titel nicht bis zum letzten Fortsetzungstropfen gemolken, sondern immer wieder kreative Experimente gewagt werden – auch wenn diese, wie beispielsweise »Of Light and Darkness«, zwar avantgardistisch, doch kommerziell nicht übermäßig erfolgreich waren. Der Spruch »By Gamers – For Gamers« schmückt schließlich nicht umsonst noch heute jede Interplay-Schachtel.



Das waren noch Zeiten: Anno 1987 umfaßt das Interplay-Team gerade mal sieben Personen. (v.l.n.r., hinten: Todd Camasta, Troy Worrell, Bill Heineman; vorne: Jay Patel, Troy Miles, Brian Fargo, Alan Pavlish)

1983-1987: Die Gründerzeit

Vor den ersten eigenen Spielen standen Auftragsarbeiten für Activision wie die Umsetzung von »Hacker« für den Atari ST oder »Racing Destruction Set« für Ataris XL. Das gefiel den Activisionären gut, und so durften sich Brian Fargo und seine vier Mannen 1983 an ihren ersten eigenen Titel wagen: In dem schwer von Casablanca inspirierten Krimi-Adventure »Mindshadow« mußte man seine verlorenen Erinnerungen wiederfinden. Programmierer Bill Heineman erinnert sich: »Wir designten das Spiel direkt während der Arbeit daran – so etwas ist heute völlig unvorstellbar.«

Mindshadow wurde ein Erfolg, daher folgten schon bald das Sci-fi-Abenteuer »Tracer Sanction« (1984) und ein weiterer Software-Krimi, »Borrowed Time« (1985). Ein Jahr darauf erschien »Tass Times in Tonetown«, ein abgedrehtes Abenteuer in einer Paralleldimension,



◀ Mindshadow (1983)



The Bard's ▶ Tale (1986)

▲ Tass Times in Tonetown (1986)

die Ihr Großvater durch seine Träume erschaffen konnte.

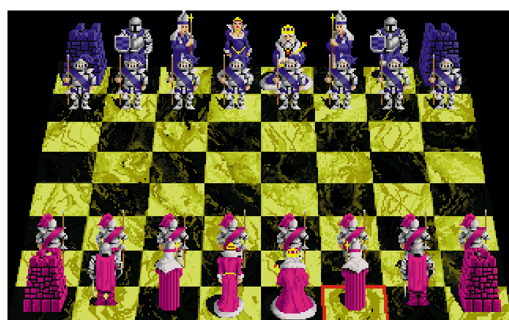
Der Durchbruch kam mit »The Bard's Tale«, 1986 bei Electronic Arts veröffentlicht. Das unglaublich erfolgreiche Rollenspiel besaß als erstes RPG überhaupt scrollende 3D-Dungeons und animierte Monster. Brian Fargo dazu: »Mit Bard's Tale brachten wir Farbe und Sound ins Rollenspielgenre. Die Jungs von Infocom und Sir-Tech haben über uns gelacht und meinten: ›Ihr geht in die falsche Richtung, das nimmt den Leuten jede Kreativität.‹ Teil zwei ließ nicht lange auf sich warten, Nummer drei prahlte gar mit Automapping, einer Überall-speichern-Funktion, 84 Dungeons, über 500 Monstertypen und mehr als 100 Zaubersprüchen. Zum Abschluß erschien noch ein Construction Kit bei Electronic Arts – dann machte sich Interplay 1987 selbständig.

1988-1993: Die Blütezeit

Das erste eigenständige Interplay-Spiel hieß 1988 »Battle Chess«, bei dem die gezogenen Figuren sich grafisch eindrucksvoll bekriegten. Produzent Michael Quarles: »Mein Grafiker drückte mir acht randvolle Disketten in die Hand – und Brian meinte, wir hätten nur eine in der Schachtel – und auf die müßten noch 200 KByte an Sounds ...« Im gleichen Jahr erschien die RPG-Legende »Wasteland« von Alan Pavlish. Ab und zu bekam der Spieler eine Zahl mitgeteilt, unter der er eine entsprechende Passage im Handbuch nachlesen durfte – Kopierschutz einmal anders. Interplays erste Umsetzung eines bekannten Stoffes war »Neuromancer«. Der Adventure-RPG-Action-Hacker-Mix nach William Gibson gestaltete sich äußerst komplex und fesselnd. Ein viertes Bard's Tale gab es nie – statt dessen sah »Dragon Wars« 1990 das Licht der Welt. Ohne Charaktere und Klassen, denn zu Beginn durfte man sich einen völlig individuellen Helden erschaffen, dessen Taten die sehr große Spielwelt nachhaltig beeinflußten. Auf Wunsch importierte das Programm auch gespeicherte Recken aus der Bard's-Tale-Serie.

»The Lord of the Rings« begann als C64-Titel, doch neun Monate vor der Veröffentlichung warf Interplay das Ruder herum: Das Design-Team mußte für die nun geplante PC-Version bei Null anfangen. Zwar gab es schon vorher Konvertierungen der meisten Spiele, doch noch nie ausschließlich für diese Plattform. Das Ergebnis konnte sich 1991 jedoch sehen lassen, das Rollenspiel stellte die meisten Tolkien-Fans zufrieden. Der Nachfolger mit dem Untertitel »Two Towers« floppte 1992 trotz nur minimaler Änderungen. Mit der Burgenbauerei »Castles« wagte Interplay in diesem Jahr einen Aufbau-Strategie-Titel.

Noch 'ne Lizenz: »Star Trek: 25th Anniversary« hieß das Episoden-Adventure zum Serien-Jubiläum anno 1992. »Niemals zuvor haben so wenige so viel mit so wenig und für so wenig gemacht«, scherzt Chefprogrammierer Jay Patel. Alle Phaser-, Scanner- und sonstigen Geräusche wurden in der Soundkarte erzeugt – kein einziger digitalisiert. Ins All ging es auch mit »Buzz Aldrin's Race into Space«, das den Wettlauf zum Mond zum Inhalt hatte. 1993 verkündete Brian Fargo, daß ab sofort keine Diskettentitel mehr entwickelt werden würden – die CD-ROM begann ihren Siegeszug. Die Action-Adventure-Knobelei »Lost

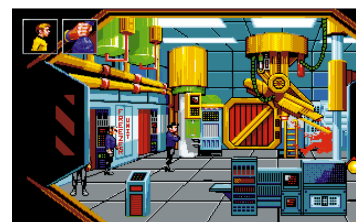

▲ Battle Chess (1988)



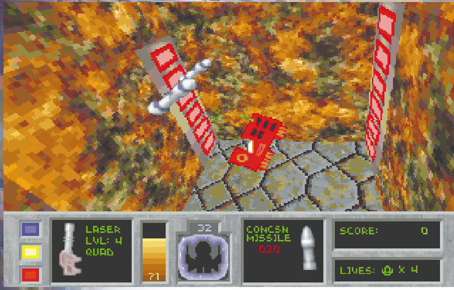
◀ Wasteland (1988)



Neuromancer ▶ (1988)


▲ Star Trek: 25th Anniversary (1992)


◀ Lord of the Rings (1991)



▲ Descent (1995)



Stonekeep ▶ (1995)

Vikings« und der »Wall Street Manager« erscheinen allerdings noch auf Floppy. Fargo sicherte Interplay inzwischen die Rechte an »SimCity« und »SimAnt«, die wie ein paar Eigenproduktionen in aufgebohrten CD-Fassungen mit neuen Videos und Animationen veröffentlicht wurden.

Ein neues Rollenspiel blieb indes Fehlanzeige – allerdings liefen hinter den Kulissen die ersten Arbeiten an »Stonekeep«, einem 1988 von Brian Fargo und Todd Camasta ins Gespräch gebrachten 3D-RPG, für das 1991 und '92 erste Videoaufnahmen durchgeführt wurden. Da große Teile des Filmmaterials sich als unbrauchbar herausstellten, mußte 1993 nachgedreht werden. Den anvisierten Termin Weihnachten '94 verpaßte Stonekeep trotz intensivster Bemühungen. Auch »Dungeon Master 2« verspätete sich kräftig.

1994-1997: CDs, Verspätungen und Probleme

Spieltechnisch gab es 1994 bis auf zwei ordentliche Fortsetzungen (»Star Trek: Judgment Rites«, »Castles 2«) nicht viel

Herr der Ringe und Captain Kirk

Jacob R. Buchert III alias Rusty Buchert ist 31, Producer bei Tantrum und laut Visitenkarte ein »Screaming Mad Prophet«.



PC Player: Wie lange bist Du schon bei Interplay?

Rusty Buchert: Neun Jahre. Ich war der erste und damals einzige Bug-Sucher des Hauses und wurde als Produzent auf »Lord of the Rings« losgelassen, weil ich den Herrn der Ringe rund 40 Mal gelesen hatte. 1990, gegen Ende der Entwicklung, beschlossen wir, vom C64 auf den PC umzuschwenken – in VGA. Das ging unglaublich schnell, in neun Monaten waren wir fertig.

PC Player: Dein erstes Computerspiel?

Rusty: Die Magnavox-Konsole von Odyssee irgendwann Mitte der 70er. Und dann ein IBM-Experimentalrechner mit Lightpen, auf dem Tic-Tac-Toe lief – mein Vater arbeitete damals für IBM. 1975 habe ich die ersten BASIC-Spielchen geschrieben, Zahlenraten und ein paar Textadventures, furchtbar primitiv für heutige Verhältnisse. Dann bekamen wir einen Fairchild IV, der taugte nicht viel, doch in einem Laden stand dann ein Apple II mit einem »Space Invader«-Klon. Ich war hin und weg. 1981 kaufte mein Vater einen der ersten IBM PCs, und ich spielte darauf Adventures ohne Ende, die ganze Infocom-Palette.

PC Player: Und wie kamst Du dann zu Interplay?

Rusty: Ich habe gesehen, wie es meinem Vater als Programmierer bei IBM erging und wollte nicht genauso enden. Also habe ich mich einer weiteren Leidenschaft gewidmet: der Physik. Nach dem Studium arbeitete ich bei einer Elektronikfirma und bekam zufällig mit, daß die aufgrund finanzieller Schwierigkeiten bald pleite gehen würde. Ich mußte mir einen neuen Job suchen und antwortete auf eine Interplay-Stellenanzeige. Die meisten Spiele in meinem Schrank waren immerhin von Interplay und Origin. Den Job bekam zwar ein anderer, der nicht wie ich 50 Meilen entfernt wohnte, aber ich sollte mich mal wieder melden. Habe ich wöchentlich gemacht, bis ich eingestellt wurde. Ich bin dann vier Jahre lang jeden Tag 160 Kilometer gefahren, aber das war es wert. Und: Es geht mir kein Stück ums Geld, sondern um den Spaß. Was kann es besseres geben, als für seine Passion noch bezahlt zu werden? Ich möchte ein Lächeln auf das Gesicht der Leute bringen.

PC Player: Auf welches der Spiele, an denen Du mitgearbeitet hast, bist Du besonders stolz?

Rusty: »Descent«. Das haben viele Hersteller gar nicht haben wollen, weil das Programmierteam kein Storyboard mit Geschichte und Bildern präsentiert hat – und wir lachen uns noch heute ins Fäustchen darüber. Echtes 3D und einen Mehrspieler-Modus, in dem man ein- und aussteigen kann, ohne das Netzwerk zum Absturz zu bringen. »Buzz Aldrin's Race into Space CD« fällt mir noch ein, damit wollte ich eine neue Generation für die Raumfahrt interessieren.

PC Player: Fällt Dir eine besonders schräge Begebenheit ein?

Rusty: 1990, beim Test von Lord of the Rings, fällt mir auf, daß in den Minen von Moria nichts funktioniert: Treppen führen in Felsen, Monster tauchen total verkehrt auf, Chaos überall. Ich gehe zum Programmierer und erzähle ihm das, worauf er meint: Nie im Leben – wir wollen das Spiel Ende des Monats ausliefern. Ich sage: Gib mir das Skript, er kontert mit irgendeinem dummen Spruch, ich wieder, gib mir das Skript. Neun Tage habe ich 24 Stunden pro Tag den ganzen Abschnitt neu geschrieben und bin nur zum Wäschewechseln nach Hause gefahren. Danach lief es. Nur: Ich entdeckte noch einen Bug, der das Spiel unlösbar machen würde. Der Programmierer wollte davon nichts wissen, da habe ich mich hingesetzt und ungefähr 789 Schritte dokumentiert, die zu dem Problem führen würden. Ich knallte ihm den Papierstapel auf den Schreibtisch, zwei Stunden später hörten wir durch seine geschlossenen Bürotüren einen markerschütternden Schrei. (grinst)

PC Player: Deine drei Spiele für die einsame Insel?

Rusty: »Civilization 1 & 2«, »Ultima Underworld«, »Everquest«

PC Player: Und Deine Lieblingsprogrammierer?

Rusty: Sid Meier, Peter Molyneux – die Oldtimer machen immer wieder große Hits, auf die man sich verlassen kann.

PC Player: Gibt's irgendwann nur noch ein Genre?

Rusty: Das »First-Person-Echtzeit-3D-Action-RPG-Strategiespiel« – das wäre ein Alptraum.



Ich hoffe und bin zuversichtlich, daß sich die Genres sinnvoll ergänzen und nicht gegenseitig auslöschen. Wir tendieren dazu, zu vergessen, wovon Computerspiele abstammen. Das war ursprünglich ein Medium, das Geschichten erzählt hat, denk nur an die Textadventures. Und mich freut es, wenn es wieder Schritte in diese Richtung gibt.

Special

zu vermelden. Die AD&D-Lizenz wechselte von SSI zu Interplay, die Rollenspielergemeinde hoffte – und wartete weiter auf Stonekeep.

Mit Musik von Thomas Dolby blies der CD-Action-Titel »Cyberia«, entwickelt vom externen Programmierteam Xatrix, zum Sturm auf LucasArts' »Rebel Assault«. Kleine Knobeleinlagen versüßten die elf Level. »Descent«, von Parallax geschrieben, erschien ebenfalls 1995 und eroberte die Herzen unzähliger Baller-Freunde im Sturm – auch wenn darin von dem vielgepriesenen »Cinematic Multimedia« kaum etwas zu sehen war. Nach dem Absprung des Chefprogrammierers Peter Oliphant und zahlreicher Teammitglieder im Herbst '94 schien die Stonekeep-Zukunft ungewiß – doch sieben Jahre nach der ersten Konzeption war es kurz vor Weihnachten '95 doch noch soweit. Vielleicht nicht mehr der Überknaller, den viele erwartet hatten, doch ein gutes Rollenspiel nichtsdestotrotz. Ähnliches konnte man von »Dungeon Master 2« sagen, ebenfalls zum Christfest unter den Tannenbäumen zu finden.

Und wem es noch nicht aufgefallen ist: Bis auf Stonekeep und das ebenfalls ewig



▲ Shattered Steel (1996)



Starfleet Academy (1997)

Ein Mann für jede Tonart

Charles Deenen ist 29 Jahre alt, kommt ursprünglich aus Holland und ist bei Interplay für den guten Ton aller Spiele verantwortlich.



PC Player: **Wie kommt ein Holländer nach Südkalifornien?**

Charles Deenen: Ich fing 1984 damit an, Spielmusik zu schreiben. 1986 habe ich die »Maniacs of Noise« gegründet, und mit ein paar Kollegen bis 1991 die Musik für rund 350 Spiele komponiert, darunter »Turbo Out Run« und »Golden Axe«. 1990 war ich als freier Mitarbeiter für eine amerikanische Firma namens Interplay tätig, die ein Spiel zu Tolkiens Herr der Ringe in der Mache hatte. Dem Firmenchef gefiel meine Arbeit, und kurz darauf begann ich, meinen Umzug in die USA vorzubereiten.

PC Player: **Und Du komponierst nun seit acht Jahren?**

Charles: Ich habe seit drei oder vier Jahren keine einzige Note mehr geschrieben, weil ich inzwischen für das gesamte Sound-Design und die Abmischung verantwortlich bin. Elf Leute arbeiten in meiner Abteilung, dazu kommen sehr viele freie Mitarbeiter und Musiker.

PC Player: **Juckt es Dich nicht manchmal in den Fingern, wieder ein paar Stücke zu schreiben?**

Charles: Nein – ich war gut darin, kleine Computer gut klingen zu lassen. Inzwischen sind die technischen Möglichkeiten aber so grenzenlos, daß ich das Komponieren und Arrangieren anderen überlasse. Ich könnte zwar noch immer einen Soundtrack schreiben, aber mich würde das schnell Monate kosten, während Profis das in zwei Wochen schaffen.

PC Player: **Wie groß ist das Budget für den Soundtrack von, sagen wir, Baldur's Gate?**

Charles: Oops, getroffen – bei Baldur's Gate haben wir unser Limit weit, weit überschritten. Normalerweise umfaßt das Budget 100 000 Dollar, größere Projekte bekommen schon mal 300 000 Dollar spendiert. Kleinere Titel können deutlich weniger kosten, manche nur 10 000 Dollar. Bei denen lizenzieren wir Musik, spielen sie bei uns ein, oder verfremden bereits vorhandene Soundeffekte.

PC Player: **Wie viele verschiedene Geräusche enthält ein Spiel im Durchschnitt?**

Charles: Ein kleinerer Titel um die 50, große Brocken wie Baldur's Gate 1800. Aber man sollte Kosten und Anzahl nicht übertreiben. Ab einem gewissen Punkt merkt der Spieler den zusätzlichen Arbeitsaufwand gar nicht mehr. Ob ein Schlag dann zehn oder fünf unterschiedliche Klänge besitzt, stört ihn nicht.

PC Player: **Und bei billigen 20-Mark-Lautsprechern hört man die eh nicht in einer so tollen Qualität ...**

Charles: Von wegen: Je billiger die Boxen, desto mehr Mühe müssen wir uns geben, fettere und räumlichere Klänge zu erzeugen. Teure Lautsprecher klingen schon von Haus aus gut. Das ist so, als wenn Du ein Formel-1-Rennen mit einem Go-Cart gewinnen willst – Du mußt viel mehr am Motor herumbasteln, damit das funktioniert.

PC Player: **Gibt es eine Art Endabnahme, mußt Du jedes Spiel auf seinen Klang testen?**

Charles: Bei Baldur's Gate habe ich das gemacht und einige Sounds wieder und wieder ausgewechselt. Manche Titel bekomme ich allerdings gar nicht mehr zu Ohren, bevor sie das Haus verlassen. Das nervt mich manchmal, aber ich habe jemanden, der das für mich übernimmt, weil es auch sehr zeitintensiv ist.

PC Player: **Dann kommst Du gar nicht mehr zum »Just for fun«-Spielen?**

Charles: Doch! Wir spielen im Moment ziemlich viel Descent 3, und davor »Unreal«, »Motocross Madness« – im Prinzip alles, was man über das Firmennetzwerk spielen kann.

PC Player: **Was verbessert die Akustik eines Spiels?**

Charles: Zeit. Wir müssen immer gegen einen Termin kämpfen und sind im Moment dabei, uns etwas mehr Zeit zu verschaffen. Dazu erstellen wir eine Sound-Engine, die alle Kniffe enthält, die ich in den letzten Jahren beim Abmischen von Filmen gelernt habe. Bisher müssen wir jedem Klang eine eigene Lautstärke und dergleichen zuordnen, das soll die Engine dann automatisch machen.

PC Player: **Welche Spiele würdest Du auf einer einsamen Insel spielen?**

Charles: Spielen? Das wäre das letzte, was ich machen würde!

PC Player: **Sondern?**

Charles: Na, zum Beispiel versuchen, von der Insel wegzukommen. (lacht)

PC Player: **Gar keine Spiele?**

Charles: Nein, nach 15 Jahren bin ich etwas abgestumpft. Und ich habe zuwenig Zeit: In den letzten fünf Monaten habe ich nachts die Descent-3-Filmsequenzen vertont und tagsüber meine Alltagsarbeiten erledigt.

PC Player: **Die Zukunft der Spiele-Soundtracks?**

Charles: Ich denke, daß der Trend zu mehreren Schichten oder Layern von Musik geht, die gleichzeitig abgespielt werden. Der PC wird diese dann in Echtzeit situationsabhängig mischen. Dieses System benutzen schon sehr viele Filmkomponisten, die natürlich nicht in Echtzeit arbeiten, sondern nur eine einzige Studiosession für einen Filmschnitt einlegen. Microsofts DirectMusic wird höchstens etwas für Online-Spiele oder kleine Downloads sein, nichts für einen ausgewachsenen Titel – dazu klingt es einfach zu schlecht.

verschobene »Starfleet Academy« (1997) gab es von 1995 bis '97 so gut wie keine vernünftigen Eigenentwicklungen mehr. Interplays rapides Wachstum im finanziell erfolgreichen 1995 zeigte seine Auswirkungen: spielerisches Mittelmaß und noch mehr Verspätungen durch aufgeblähte Entwicklungsabteilungen, die teilweise schlecht beaufsichtigt vor sich hin wurstelten.

Allenfalls Biowares Erstling »Shattered Steel« brachte 1996 ein paar Mark in die Kasse. Mit den AD&D-Machwerken »Blood & Magic« (Strategie) und »Dragon Dice« (abstruses Würfelspiel) sowie dem höchst durchschnittlichen Echtzeit-Strategietitel »Waterworld« bekleckerte sich Interplay 1997 nicht gerade mit Ruhm. »MDK« vom zwei Jahre zuvor gekauften Programmierteam Shiny war zwar nett, aber nicht der erhoffte Megahammer.


Fallout (1997)

Um die Entwicklungsverzettelungen zu stoppen, teilte sich Interplay noch Mitte 1997 in fünf Abteilungen auf: Black Isle (Rollenspiele), Flat Cat (Strategie), Tantrum (Action), Tribal Dreams (Adventure) und VR Sports/Interplay Sports. Ende des Jahres erschien ein Spiel, das die Fans der ersten Stunde wieder an die Firma glauben ließen: »Fallout«, inoffizieller Nachfolger des Klassikers Wasteland.

1998-1999: Zurück zu alten Tugenden

AD&D-Gurke »Descent to Undermountain« (1998) war der letzte große Fehlschlag – langsam, aber beständig ging es wieder bergauf. Die Außer-Haus-Entwicklungen »Die by the Sword« und

Go west, young man!

Guido Henkel, 35 Jahre alt, ist Project-Director bei Black Isle, Interplays Rollenspiel-Division.



PC Player: Was war das erste Spiel, das Du jemals gespielt hast?

Guido Henkel: Eine supergute »Pac Man«-Version auf dem Apple II und »Space Invaders« auf einem CBM 8032. Und was mich dann wirklich zum Programmieren gebracht hat, war das Textadventure »The Count« von Scott Adams.

PC Player: Und wie bist Du dann zum Vollzeit-Designer geworden?

Guido: Als ich nach meiner Ausbildung nicht übernommen wurde und ein halbes Jahr arbeitslos war, dachte ich mir, ich kann jetzt entweder meine Zeit mit sinnlosen Dingen verschwenden oder versuchen, mein erstes großes Spieleprojekt zu machen. So entstand »Hellowoon«, das ich dann verschiedenen Publishern geschickt habe. Ariolasoft war interessiert, meinte aber, da müsse noch Grafik rein – also habe ich mich hingesetzt und gepinselt und gemalt. War hundsübel, wenn ich mir heute die Screenshots angucke, wird mir fast schlecht. 1989 ging meinem eigenen Label Dragonware dann das Geld aus, weil mich diverse Publisher ein paar Mal über den Tisch gezogen haben, und so habe ich mit zwei Schulfreunden zusammen Attic gegründet.

PC Player: Warum hast Du dort aufgehört?

Guido: »Das schwarze Auge« ist daran nicht ganz unschuldig. Klar, das war das Fundament der Firma, aber ich hatte keine Lust, mein Leben lang nur noch Fortsetzungen dazu zu machen. 1997 hatte ich außerdem keine Lust, wieder eine neue Firma zu gründen, und da meine Frau Amerikanerin ist, hat es sich angeboten, hierhin zu ziehen.

PC Player: Warum Interplay?

Guido: Ich habe diverse Angebote von Spielefirmen bekommen, aber immer ein besonderes Verhältnis zu Interplay gehabt. Ende der 80er habe ich Brian Fargo kennengelernt, und er als Amerikaner kannte meine Spiele und mochte sie – obwohl es nie US-Versionen davon gegeben hatte. Er meinte, ob wir nicht mal was zusammen machen wollten, und wir sind über die Jahre lose in Kontakt geblieben.

PC Player: Hast Du als Produzent denn soviel Einfluß auf das Produkt wie damals als Programmierer und Designer in einer Person?

Guido: Der Titel Produzent ist eigentlich falsch gewählt. Der Berufsinhalt kommt eher an den eines Filmregisseurs heran, und ich habe meinen Titel inzwischen in Project Director ändern lassen – weil ich eben kreativen Einfluß haben möchte. Das ist eine spannende Sache: Ich manage im Moment 25 Leute im Team, jeder hat eigene Wünsche und Vorstellungen, die er verwirklicht sehen will, und da darf ich nicht jedem meine Meinung aufdrücken, sondern muß Kompromisse eingehen. Ich möchte in erster Linie, daß es das Spiel des Teams ist, und nicht notwendigerweise meines.

PC Player: Ist es schwer, sich als Newcomer gegen alteingesessene Interplayer zu behaupten?

Guido: Es ist manchmal nicht ganz einfach, den Leuten klarzumachen, daß ich die notwendige Erfahrung habe. Das hat nichts mit der Nationalität zu tun, sondern eben damit, daß viele Leute nicht wußten oder wissen, was ich schon alles gemacht habe. Wenn ich sage, daß ich schon 15 Jahre in der Industrie bin und rund 20 Titel gemacht habe, schauen sie mich auf einmal alle mit großen Augen an.

PC Player: Welche Titel haben Dich in der letzten Zeit besonders beeindruckt?

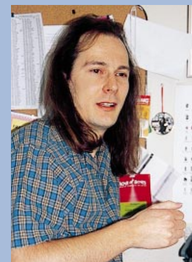
Guido: »Delta Force«, »Caesar 3« und »Zelda 64« für das N64. Mein »Everquest« sitzt noch im Regal.

PC Player: Und Deine drei Spiele für die einsame Insel?

Guido: Dungeon Master, Everquest, Delta Force.

PC Player: Hast Du Programmier-Helden?

Guido: Brian Moriarty und Richard Garriott. Wenig stolz bin ich auf den Trend der ultrarealistischen Gewaltdarstellungen. Computerspiele brauchen das nicht, und es ist oberflächlich und gehaltlos. Die meisten Spieler sind nun mal jünger. Und ich bin der Meinung, daß unsere Branche die ganz klar mit den falschen Idealen beeindruckt. Deswegen habe ich mit vielen ein Problem, die das Verantwortungsbewußtsein nicht besitzen, das man eigentlich haben müßte. Ich bringe ja auch nicht Blut und Verstümmelungen im Kinderfernsehen.



PC Player: Was wären denn die »richtigen« Ideale?

Guido Henkel: Nimm als Extrembeispiel die »Muppet-Show« – da hat jede Altersstufe ihren Spaß. Als Erwachsener werde ich nicht für dumm verkauft und komme mir nicht vor wie ein Vollidiot. Es gibt genügend unterhaltsame Ecken, in denen wir aktiv werden können, ohne zu moralisieren.

Die Spiele des Brian

Brian Fargo, 36, ist Geschäftsführer und Gründer von Interplay.



PC Player: Was war Dein erstes Spiel?

Brian Fargo: »Computer Ambush« von SSI war mein erstes Computerspiel, ein uralter Strategietitel, bei dem der PC zwischen ein und zwei Stunden pro Zug gebraucht hat.

PC Player: Hast Du jemals eine Partie beendet?

Brian: Oh ja, ich hatte ja nichts anderes, und ich bin zwischendrin Essen gewesen, oder hab den Computer nachts rechnen lassen – mit etwas Glück hat sein Spielzug nur 45 Minuten gedauert. Zwei Jahre später gab es eine verbesserte Fassung, bei der ich nur 20 Minuten warten mußte.

PC Player: Und welches war das erste selbstgeschriebene Spiel?

Brian: Hmm, das war »Labyrinths of Mordagon«, hat sich rund 300 Mal verkauft. Das war eine Art Multiple-Choice-Adventure, das ich zusammen mit dem Erfinder von »The Bard's Tale« gebastelt habe. Wilde Sache, ich war 18 Jahre alt und besaß einen Apple II – er aber nicht. Deswegen habe ich erst einen Abschnitt in BASIC geschrieben, dann kam er vorbei und hat es getestet. Anschließend hat er den Rechner mit nach Hause genommen und den nächsten Teil programmiert, den ich mir danach angeschaut habe. Das erste »richtige« hieß »The Demon's Forge«, ein traditionelles Text-Adventure, das bei Sabre Software erschienen ist, noch bevor es Interplay gab. Alles in Handarbeit, ich habe programmiert, Disketten kopiert, die Anzeigen gestaltet und davon in den USA um die 5000 verkauft. Das erste Spiel, das über einen großen Publisher (Activision) kam, war das Grafikadventure »Mindshadow«.

PC Player: Mit welchem Titel verbindest Du die schönsten Erinnerungen? Und mit welchem die schlechtesten?

Brian: »Battle Chess« war einer der besten: Das Team war großartig, jeder hatte eine fabelhafte Einstellung, die ganze Firma war stark mit seiner Entstehung beschäftigt. Das übelste war vermutlich »Descent to Undermountain« – da haben wir uns auf ein paar Leute verlassen, die einfach keinen Plan hatten, wie sie es zusammenfügen sollten.

PC Player: Fällt Dir eine besonders lustige Begebenheit ein?

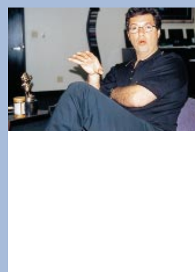
Brian: Ich erinnere mich noch an die Frühzeit – als wir The Bard's Tale verschiedenen Publishern angeboten haben, hat es einer abgelehnt, weil es auf zwei Disketten ausgeliefert werden mußte. Das war ihm zu teuer, er wollte es noch eher auf ein Modul brennen.

PC Player: Als wir uns vor sechs Jahren zum ersten Mal getroffen haben, paßte Interplay noch in ein Gebäude und hatte gerade mal einen Pressesprecher. Heute gibt es eine ganze Heerschar davon, und die Anzahl der Produkte hat gewaltig zugenommen – leider nicht immer deren Qualität. Was mag der Grund dafür und damit Interplays finanzielle Schwierigkeiten sein? Ist Interplay zu schnell zu groß geworden?

Brian: Es gibt nur sehr wenige Branchen, in denen man nicht wachsen muß. Löhne und Produktionskosten steigen und wollen bezahlt werden, so viele Firmen wetteifern um die Kunden, daß ein Pressemann die Arbeit nicht mehr allein bewältigen kann. Die Übersetzer verlangen mehr und mehr Geld für ihre Arbeit. Deswegen brauchen wir einen Produktkatalog, der einen gewissen kostendeckenden Grundumsatz garantiert und Geld für neue Entwicklungen einspielt.

> *»Interplay hat sich wieder gefangen.«*

Ein anderer Punkt, die Produktanzahl, ist leicht zu erklären: Ich habe hier sehr viele sehr talentierte Leute, und was soll ich ihnen sagen, wenn sie mit einer Idee zu mir kommen? Frag mich in zwei Jahren noch mal? Dann sind sie vermutlich schon bei einer anderen Firma. Noch schlimmer, wenn sie zuvor für einen Hit verantwortlich gewesen sind. Firmen wie LucasArts sind mit zwei, drei Spielen pro Jahr Sonderfälle – die haben ihre Star-Wars-Lizenz und verkaufen allein dadurch rauhe Mengen.



Was haben wir dieses Jahr veröffentlicht? »Baldur's Gate« war technisch gesehen sogar noch ein Spiel aus dem letzten Jahr und trotzdem lange Zeit die Nummer eins, das Add-on hat ebenfalls gut eingeschlagen, »Descent 3« und »Kingpin« stehen in den Startlöchern – wir haben uns wieder gefangen.

PC Player: Vermißt Du etwas die gute alte Zeit?

Brian: Auf jeden Fall hat es früher mehr Spaß gemacht, als wir noch weniger Spiele veröffentlicht haben. Es war noch mehr wie ein Hobby, andere Firmen würden nicht versuchen, einem zu schaden, Leute abzuwerben, der Wettbewerb war noch nicht so scharf wie im Moment – die ganzen negativen Aspekte des »big business«.

Wenn es um Milliarden geht, kommen die übelsten Eigenschaften eines Menschen zum Vorschein.

PC Player: Woher stammt der Name Interplay?

Brian: Das ist ein Mix aus Interactive und Play – und ich mußte mir viele Kommentare über angebliche sexuelle Anspielungen anhören (Beischlaf heißt im Englischen intercourse). (lacht)

PC Player: Warum wurde »Secret of Vulcan Fury« denn nun wirklich zu den Akten gelegt?

Brian: Zwei Gründe: Kosten und Genre. Wir hätten noch Millionen von Dollars in das Projekt stecken müssen, damit es so fantastisch ausgesehen hätte, wie es jeder erwartet hat. Und wenn es irgendein Genre gibt, das in der Gefahr steht, für immer ausgelöscht zu werden, sind es Adventures.

PC Player: Spielst Du selber noch?

Brian: Auf alle Fälle! Ich habe alle großen Echtzeit-Strategietitel durchgespielt, das macht mir einen Riesenspaß. Ich habe »Fallout« durchgespielt und 40, 50 Stunden in den Nachfolger gesteckt. Und »Realms of the Haunting« von Gremlin – ich hatte schon lange nicht mehr soviel Spaß wie bei diesem Spiel. Das mag zwar nicht so gute Kritiken bekommen haben, aber für mich habt Ihr einen schweren Job: Ihr müßt einen Test schreiben, ohne alles vom Spiel gesehen zu haben. So ungefähr wie ein Filmkritiker, der nach 20 Minuten seine Filmkritik verfassen müßte. Nach acht, zehn Stunden war ich total begeistert und total in die Story hineingezogen.

PC Player: Deine drei Spiele für die einsame Insel?

Brian: »Warcraft 2«, »Realms of the Haunting«, einen der »Zelda«-Titel – bis auf den neuesten habe ich alle durchgespielt.

PC Player: Werden Spiele gewalttätiger?

Brian: Sie werden realistischer und dadurch auch gewalttätiger aussehen. Aber in Wahrheit werden sie nicht brutaler sein, als sie es heute schon sind. Ich bin sehr dafür, beim Kauf den Ausweis zeigen zu müssen oder Spiele Kindern nicht zugänglich zu machen, wenn sie sich ganz klar an Erwachsene richten – unser Publikum ist im Schnitt über 30 Jahre alt.

Und ich bin mir nicht sicher, was verharmlosender ist: ein alter Western, in dem erschossene Gegner stumm nach vorne kippen, oder Pulp Fiction mit seinen sehr grafischen Gewaltdarstellungen.





Baldur's Gate (1999)

»Conflict Freespace« machten, ebenso wie die intern produzierten »M.A.X. 2« und »Fallout 2« wieder Spaß.

Mit dem großartig angekündigten, doch aufgrund explodierender Entwicklungskosten eingestellten »Secret of Vulcan Fury« schloß jedoch auch Tribal Dreams. Ein gutes halbes Jahr später, im März '99, präsentierte Interplay die neue Abteilung 14° East, die sich nun den Strategie-Titeln verschrieben hat. Deren Chef Brian Christian kann sich übrigens rühmen, der Toningenieur für Pink Floyds »The Wall« gewesen zu sein.

In den USA übernahm Interplay die maroden Virgin-Interactive-Restposten, intern verschwand Flat Cat nach erneuten Restrukturierungen und verlustbedingten Entlassungen von der Bildfläche. Schuld für die aktuellen Probleme waren wieder einmal Verspätungen: Die für 1998 angekündigten »Baldur's Gate« und »Descent 3« erschienen erst im Folgejahr. Gleiches gilt für »Klingon Academy« und »Starfleet Command«, die zur Zeit beide ein Jahr überfällig sind.

Doch Interplay scheint sich auf seine Wurzeln besonnen zu haben. Das legt jedenfalls der Mix aus RPGs wie »Planescape Torment« (siehe S. 32) und dem angekündigten »Baldur's Gate 2«, innovativen Ideen wie »Giants« vom Planet-Moon-Team (»MDK«) oder »Galleon«, das nächste Action-Adventure der »Tomb Raider«-Macher Toby Guard und Paul Douglas, nahe. Zu wünschen wäre es Brian Fargo und seinen Mannen auf alle Fälle.

Übrigens: Die **ungekürzten Interviews** finden Sie auf unserer Homepage, **www.pcplayer.de**, News zu kommenden Titeln auf den Seiten 26 und 27. **(ra)**

Vom Rollen- zum Rennspiel

Alan Pavlish ist 35 Jahre alt und Chef der hausinternen Action-Abteilung Tantrum.



PC Player: Hi Alan, wie kamst Du zu Interplay?

Alan Pavlish: Ich hatte vor 14 Jahren gerade eine Programmierarbeit beendet und suchte eine neue – da kam Brian Fargo und fragte mich, ob ich nicht für ihn arbeiten wolle.

PC Player: Was war dort Dein erstes Spiel?

Alan: Die Konvertierung von Activisions »Hacker« vom Apple II zum C64. Danach kam »Wasteland«.

PC Player: Was hat sich in den letzten 14 Jahren am stärksten geändert?

Alan: Artwork, Programmieren, Sound, Testen, Design, Produzieren – das habe ich früher alles selbst gemacht. Heute sind die Projekte und damit die Teams viel, viel größer. Früher hatte ich Kontrolle über jeden Aspekt – heute muß ich die Leute anbetteln, doch bitte ihre Arbeit zu machen. (grinst)

PC Player: Sind Designer heute unkreativer als vor zehn Jahren?

Alan: Damals enthielt *jedes* Spiel eine neue Idee – die wurden ja vorher noch nie umgesetzt. Auf der E3 gab es so viele neue Spiele, aber so gut wie keine neuen Ideen. Ist heute schon alles gemacht worden, was man machen kann? Nein, neue Technologien werden neue Spielideen inspirieren – denk nur an die Entwicklung der 3D-Shooter in den letzten Jahren. Oder an das Internet ...

PC Player: Fällt Dir eine schöne Anekdote aus der Programmierstube ein?

Alan: Wasteland war fast fertig, ich hatte den Nahkampf-Modus implementiert, und jeder sagte mir: Alan, der ist absolut daneben. Ich wollte eher kündigen, als das System zu ändern, doch alle haben mich so lange genervt, bis ich es von Grund auf neu geschrieben habe – hat mich drei Extrawochen Arbeit gekostet. Für »Meantime«, den nie veröffentlichten Nachfolger, habe ich es noch stärker erweitert, sogar einen Karteneditor eingebaut.

PC Player: Auf welches Spiel bist Du besonders stolz?

Alan: Hmm, das wäre wohl Wasteland – wer hätte damals gedacht, daß es ein solcher Hit werden würde? Noch heute bekomme ich Feedback von Leuten, die es zum ersten Mal spielen – obwohl es kaum Animationen, keinen Sound und keine Sprachausgabe besitzt. Es überläßt viel Deiner Phantasie: Was ist aufregender, zu lesen »er explodierte wie eine Blutwurst«, oder diese Explosion grafisch explizit zu sehen? Ein Fan hat es über 40 Mal gespielt, sein Rekord lag bei einer Stunde und 15 Minuten – obwohl Gameplay für 30, 40 Stunden drin steckt.

PC Player: Deine drei Spiele für die einsame Insel?

Alan: »Starsiege Tribes«, »Baldur's Gate«, »Descent 3«.

PC Player: Spielst Du heute noch?

Alan: Hauptsächlich nur die Titel, an denen wir arbeiten, aber im Moment auch Starsiege Tribes, und ich habe mit Baldur's Gate und »Half-Life« und »Metal Gear Solid« angefangen – ich wünschte, ich müßte nicht mehr schlafen, dann könnte ich so viel mehr machen ... so viele gute Spiele, das ist echt schrecklich! Und dann sehe ich sie mir immer mit den Augen eines Spielemachers an und kann sie deswegen nicht mehr so sehr genießen, schon verrückt.

PC Player: Hast Du einen Programmier-Helden?

Alan: Peter Molyneux. Sicher ist John Carmack ein brillanter Programmierer, aber Molyneux schafft tolle Designs *und* schreibt noch selbst Programmcode. Diese Zweiteilung versuche ich auch bei »Rock'n Roll Racing«.

PC Player: Das ist Dein aktuelles Projekt?

Alan: Ja, das wird ein Rennspiel für Segas Dreamcast-Konsole.

PC Player: Du bist Chef von Interplays Action-Abteilung – vermißt Du es manchmal, ein Rollenspiel zu schreiben?

Alan: Ein bißchen schon, aber wenn ich Action-Spiele hassen würde, hätte ich diesen Posten nicht angenommen. Wer weiß, was eines Tages passieren wird ...

PC Player: In zehn Jahren ...

Alan: ... finden alle Spiele im Internet statt, wir haben alle Kabelmodems mit einer Internet-Standleitung. 3D-Brillen? Holodecks? Glaube ich nicht. Aber werden Spiele ultrarealistisch ausschauen? Ja! Und mit jeder Hardware-Innovation werden neue Spielgenres entstehen.



Special



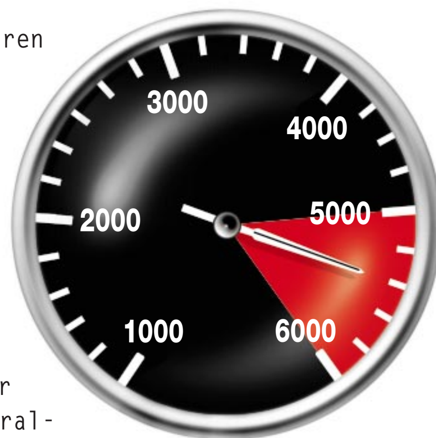
+++ hardware +++ hardware +++ hardware +++ hardware

Ist Overclocking sinnvoll? Egal!

start

Da gibt es Leute, die tauschen alle Schrauben an ihrem Motorrad gegen welche aus reinem Aluminium aus und ersetzen so viele Metallteile wie möglich durch eine Carbonversion. Wozu die das tun? Die Maschine wird so 2-3 Kg leichter und damit bestimmt um die 2 km/h schneller.

Aufwand und Nutzen stehen auf den ersten Blick beim Übertakten von CPU oder Grafikkarte in einem wesentlich besseren Verhältnis zueinander. Immerhin sind hier meßbare Leistungssteigerungen von gut und gerne 10-15% durchaus drin – wenn auch mit einem gewissen Gesundheitsrisiko für die Hardware. Und kosten tut's auch nix – sofern die Hardware überlebt, natürlich.



Nur – vor zwei, drei Jahren wären 15 Prozent mehr PC-Power unter Umständen bei dem einen oder anderen Spiel der Unterschied zwischen Dia-Show und noch brauch- und spielbarer Animation gewesen. Heute sieht das allerdings anders aus. Bisher existiert kaum ein Programm, das auch nur einen »lächerlichen« Celeron 333 oder eine mittlerweile ja völlig veraltete Voodoo2-Karte wirklich an die Grenze bringt. Und wenn man per Taktfrequenz-Turbo aus Motherboard und Grafikkarte doch noch 15 Mehr-Prozent kitzelt, steigert das die Frame-Rate glatt von 45 fps auf 51 Bilder pro Sekunde. Hand aufs Herz – sehen Sie den Unterschied? Der Sinn des Overclocking ist auch eher psychologisch-emotioneller Natur. Es geht nämlich in erster Linie um die Befriedigung, alles aus der verfügbaren Hardware herausgeholt zu haben, sogar mehr, als laut Hersteller drin steckt. Und natürlich der gute alte »Boah-ey-mein-GTI-liegt-zwei-Zentimeter-tiefer-als-deiner«-Vergleich. Und der macht immer Spaß, zugegeben.

Ihr

Stefan Wischner

Stefan Wischner

News +++ News +++ News +++ News +++ News +++

Interplay
Endlich ein neuer Lebenszweck für DVD-Laufwerke, abseits von den paar Spielfilmen aus der Videothek: Interplay liefert ab sofort »Baldur's Gate« wahlweise in einer DVD-Version aus, die mit einer anstatt fünf (herkömmlichen) Scheiben auskommt.

Hauppauge
Der Hersteller von TV-Karten kündigt eine externe Variante an. Sie wird an der USB-Schnittstelle angeschlossen und soll auch mit Notebooks funktionieren. Voraussichtlicher Preis: etwa 250 Mark.

Creative Labs
Microsoft hat eine Anzahl von Soundeffekten aus EAX (Environmental Audio) für die Integration in DirectX 7.0 von Creative Labs lizenziert. Auch A3D-Funktionen von Aureal stecken im nächsten DirectX. Außerdem: Liveware 2.0, neue Treiber und neue Software, sind endlich fertig – abzuholen unter www.sblive.com (Achtung! Fast 29 MByte!). Damit will sich Creative wieder einen Vorsprung zu A3D 2.0 sichern.

Intel
Intel stellt die gesamte Chip-Produktion derzeit auf Wafer mit 30 cm Durchmesser um. Da sich gegenüber den alten 20-cm-Wafern mehr als doppelt so viele Chips in einem Produktionslauf herstellen lassen, wird eine damit einhergehende Preissenkung für CPUs um 50 Prozent erwartet. Insider halten einen solchen Effekt – der ohnehin erst im Jahr 2001 greifen würde – aber für unwahrscheinlich.

Hardware-Tests

Joysticks



Formula Charger

- Lenkrad
- Hersteller: Thrustmaster
- Circa-Preis: 100 Mark

Thrustmaster rundet mit diesem Produkt die Firmen-Produktpalette nach unten hin ab. Für lediglich 100 Mark erhalten Sie ein Gerät, das wie eine Mischung aus dem »Nascar Super Sports« (Korpus) und dem »Formula Sprint« (Steuer) aussieht. Ganz ohne Pedale kommt das Lenkrad daher, weswegen sich hinter dem Radkranz zwei analoge Schaltwippen für Gas und Bremse befinden. Diese lassen dosiertes Betätigen zu, fühlen sich aber nicht ganz so gut wie die vom Hersteller sonst bekannten an. Auf den Radspeichen wurden vier Knöpfe angebracht, das absolute Minimum. Das Steuer selbst ist aus Hartplastik gefertigt, dessen Griffgefühl natürlich nicht an das von Schaumstoff oder Leder heranreicht, aber immer noch angenehmer ist als bei vielen Konkurrenten.

Die Befestigung erfolgt über eine große Schnellöseklemme. Die Basis neigt leider dazu, nach oben zu kippen, da eine entsprechende Halterung zwar vorhanden ist, aber nach vorn rutscht. Abhilfe schafft ein Buch, das Sie einfach darunter stecken. Der Widerstand des Rades fällt genau richtig aus und ermöglicht exaktes Lenken. (mash)

PC Player Fazit

Dem Charger merkt man schon deutlich an, wo gespart wurde. Trotzdem erhalten Sie für wenig Geld fast alle Thrustmaster-Tugenden wie gute Ergonomie und Stabilität - wenn man von dem oben erwähnten Befestigungsmangel einmal absieht. Das ideale Gerät für Einsteiger.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 72



Speed Driver

- Lenkrad
- Hersteller: Vintion/Pearl
- Circa-Preis: 130 Mark

Das ungewöhnlich schlanke Gerät orientiert sich laut Hersteller an echten Formel-1-Lenkrädern. Ein stabiler Eindruck entsteht durch die Verwendung von Metall bei Lenksäule und Aufbau, wodurch es schwerer ist, als es sein Erscheinungsbild vermuten läßt. Das eigentliche Rad besteht aus Plastik, liegt aber gut in der Hand und ist leidlich griffig. Ein kleines rotes Lämpchen sowie eine grüne Schubanzeige, die jedes Mal aufleuchten, wenn man die Bremse beziehungsweise das Gaspedal bedient, sollen vermutlich das Formel-1-Flair verstärken, nötig sind sie nicht.

Zusätzlich zur etwas empfindlich wirkenden Schaltwippe gibt es noch zwei Knöpfe, die auf Wunsch in einer Art Dauerfeuerbetrieb funktionieren, eine weitere für Rennspiele völlig überflüssige Funktion. Neben den Pedalen, deren Auflage unstabil ist und die sehr weit auseinanderstehen, ist das größte Ärgernis aber die Befestigung. Auf Stahltischen verrutschen die drei mitgelieferten Saugnäpfe leicht, auf Kunststoff ist der Halt absolut ungenügend.

Beunruhigend waren auch Quietschgeräusche der Lenkachse, die schon nach wenigen Test-Minuten auftraten und auf Qualitätsmängel hinweisen. (uh)

PC Player Fazit

Im Ansatz gelungen. Zu großer Wert wurde aber auf überflüssige Mätzchen wie Bremsleuchten gelegt; essentielle Bereiche wie die Befestigung oder brauchbare Pedale hat man dabei sträflich vernachlässigt.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 55



Cyborg 3D Pad USB

- Gamepad (USB)
- Hersteller: Saitek
- Circa-Preis: 100 Mark

Neben einem Vier-Wege-Schalter, einem Analogstick und einem Lenkrad in Miniaturausführung sind insgesamt zwölf Knöpfe auf dem Gerät verbaut. Angeschlossen wird das Gamepad über einen USB-Port. Doch der eigentliche Gag am Cyborg 3D Pad ist ein Schalter an der unteren Halterung, über den die drei verschiedenen Betriebsmodi zugänglich sind.

Der erste ist mit einem »F« für Flugsimulationen gekennzeichnet (Lenkrad, Schubregler und Mini-Stick sind aktiviert), Modus Nummer zwei oder »D« ist für Rennspiele gedacht (Lenkrad und Schubregler), während die mit einem »A« markierte Variante die klassische Gamepad-Einstellung (Vier-Wege-Schalter plus Feuerknöpfe) aktiviert. Nach dem Einstöpseln und Umschalten lädt Windows einmalig die nötigen Treiber. (jr/md)

PC Player Fazit

Spieler bekommen mit dem Cyborg 3D Pad ein zu beinahe jedem Spielegenre kompatibles Gamepad. Allerdings dürften eingefleischte Flugsimulationsfans mit der analogen Steuerung etwas unzufrieden sein und einen richtigen Flugknüppel in jedem Fall bevorzugen. Die Verarbeitung ist sehr solide, auch wenn das Gamepad aufgrund seiner Klobigkeit der Konkurrenz hinterherhinkt.

Die Funktionsvielfalt ist hingegen enorm - das Pad ist für jede Lebenslage einfach zu konfigurieren und bietet einen zukunftssicheren USB-Anschluß.

PC Player Wertung

Gesamtwertung: 80

Großer Vergleichstest aktueller 3D-Grafikkarten



Die nächste Generation hebt ab!

Vorhang auf für die dritte Generation der 3D-Grafikkarten. Nachdem dort die fertigen Chips von Nvidia, 3Dfx, S3 und Matrox endlich ihren Platz fanden, steht einer großen Marktübersicht nichts mehr im Wege.

Gab es vor einem Jahr noch zwei Sorten von Grafikkarten - also entweder 2D oder 3D - so zeichnet sich momentan eine Entwicklung ab, die 2D- und 3D-Eigenschaften auf einer einzigen Karte vereint. Alle Modelle in unserem Vergleichstest sind kombinierte 2D/3D-Karten, die sich wie folgt unterscheiden. Zum einen wären da die Modelle mit dem TNT2-Chip von Nvidia. Dieser existiert in zwei Varianten, wobei die leistungsfähigere die Endung »Ultra« trägt. Die »Maxi Gamer Xentor 32« von Guillemot ist zum Beispiel eine Karte mit Ultra-Chip, wohingegen die »Maxi Gamer Xentor« mit dem normalen TNT2-Chip versehen ist, der in puncto Chip-und Speicherfequenz leistungsärmer geraten ist. TNT2-Einheiten sind auf vielen neuen Karten verschiedener Hersteller vertreten, während Grafikkarten mit dem Voodoo3-Chip ausschließlich von 3Dfx (STB) selbst kommen. Auch die Firma Matrox bleibt eigen und stattet nur ihre eigenen Grafikkarten mit dem G400MAX aus. Neben letzteren Chips tauchen in unserem Test auch Modelle mit dem Savage4-Chip von S3 auf, der ebenfalls von mehreren Firmen auf ihren Karten verwendet wird.

So haben wir getestet

Unser Testsystem bestand aus einem Pentium III/500 mit 128 MByte RAM und dem P2B-F-Mainboard von ASUS. Für jede einzelne Grafikkarte wurde das Betriebssystem in den Urzustand (kurz nach der Neuinstallation) zurückversetzt. Damit war schließlich gewährleistet, daß alle Grafikkarten unter denselben Bedingungen in den Wettkampf zogen.

Erster Benchmark

Mit dem »3DMark99« Benchmark der Futurmark Corporation ermittelten wir die Direct3D-Leistung. Davon entnahmen wir drei Werte: zum einen den Gesamtwert in 3Dmarks, der alle Benchmarkergebnisse in sich vereint, und zum anderen die beiden Werte des First-Person- und Race-Benchmarks. In allen drei Fällen unterschieden wir weiterhin zwischen der 16-Bit- und der 32-Bit-Leistung. Ein Großteil der Spiele läuft mittlerweile über die Direct3D-Programmierschnittstelle von Microsoft, deshalb gaben wir der 3DMark-Leistung eine höhere Gewichtung als der nun folgenden:

Zweiter Benchmark

Im allseits bekannten Q2-Timedemo (timedemo 1, demomap demo1.dm2) brachten wir die OpenGL-Leistung ans Tageslicht, wobei wir den Test in den Auflösungen 800 mal 600 und 1024 mal 768 ausführten. Die Farbtiefe war dabei auf 16 Bit gesetzt. Manche Spiele, unter anderem der in diesem Jahr erscheinende Titel: »Quake 3 Arena«, benutzen die OpenGL-Programmierschnittstelle. Für Fans des Action-Genres also ein nicht zu verachtender Wert, der in die Wertung mit einfließt.

Neben der puren Geschwindigkeit, die zusammengenommen die höchste Gewichtung erhält, ermittelten wir zudem in den Kategorien Bedienung und Ausstattung. In letzterer konnten die Karten zusätzliche Punkte abholen, sofern sie zum Beispiel über Eigenschaften wie Videoein- oder -ausgänge und zusätzlich beigelegte Software verfügten. In der Bedienungs-Disziplin ermittelten wir, wie einfach sich die Software und Hardware einbauen ließ und welche Möglichkeiten die Treibersoftware zur Manipulation (Übertaktung, V-SYNC ON/OFF) bot.

Elf Grafikkarten in der Benchmark-Folterkammer

	Q2		3DMarks		Race		First Person	
	800 x 600	1024 x 768	16 Bit	32 Bit	16 Bit	32 Bit	16 Bit	32 Bit
3Dfx Voodoo3 3000	80,7	58,3	2729	–	42,7	–	48,2	–
ASUS V3800 TVR Deluxe	78,2	62,4	2505	2080	40,3	34,3	43,1	35,0
Creative 3D Blaster Savage 4	51,2	32,3	1525	814	24,8	12,5	26,0	14,6
Diamond Stealth III S540	56,2	35,5	1895	1452	32,7	23,4	30,5	25,0
Diamond Viper V770 Ultra	78,1	60,9	2602	1947	41,2	31,8	45,5	33,1
Elsa Erazor III	73,4	51,0	2254	1832	35,9	30,0	39,2	31,1
Elsa Winner II	56,4	35,6	1828	1452	31,3	22,7	29,6	25,7
Guillemot Maxi Gamer Xentor	78,7	57,3	2537	1989	40,3	32	44,2	34,3
Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	79,3	67,9	2682	2097	43,2	34,4	46,2	35,5
Hercules Dynamite TNT2 Ultra	72	50,7	2932	2346	47,7	38,1	50,1	40,0
Matrox Millenium G400 MAX	65,4	61,8	3114	2480	54,2	40,8	49,6	41,8
	1-100	1-100			1-60	1-60	1-60	1-60

Der kleine, aber feine Unterschied

Alle Grafikkarten in unserem Vergleichstest beherrschen das Rendering in 32 Bit. Alle bis auf eine, nämlich die Voodoo3 3000. Sie ist zwar eine echte Rakete, wenn es um die pure Geschwindigkeit geht; bei der Darstellungsqualität hingegen muß sie ordentlich Federn lassen. Bereits RivaTNT-Grafikkarten der vorherigen Generation (TNT) beherrschten 32-Bit-Rendering, allerdings noch nicht in der Geschwindigkeit der aktuellen TNT2-Modelle. Durch einen Eingriff in den Systemeinstellungen kann die Grafikqualität der Voodoo3 3000 auf 22-Bit-Farbtiefe gesteigert werden, was den optischen Eindruck jedoch nur minimal verbessert. Der Unterschied von 22 Bit (Voodoo3) zu 32 Bit (TNT2) ist nochmals um eine ganze Ecke größer. Auch die Savage4-Grafikkarten beherrschen die 32-Bit-Darstellung, allerdings ist dort die 16-Bit-Farbtiefe qualitativ geringer als diejenige der TNT2- und Voodoo3-Karten. Insgesamt gesehen ergibt sich bei der 16-Bit-Darstellung folgendes Qualitätstreppchen: Platz 1: G400MAX/TNT2. Platz 2: Voodoo3. Platz 3: Savage4. In der 32-Bit-Darstellung: Platz 1: G400MAX, Platz 2: TNT2, Platz 3: Savage4. **(jr/md)**

3Dfx Voodoo3 3000



Ausstattung/ Bedienung

Die Voodoo3 3000 kommt mit einem dicken Software-Bundle daher, das die Spiele »Unreal«, »FIFA '99« und »Descent 3 Sol Ascent« enthält. Außerdem liegt ein Umtausch-Coupon für »Unreal Tournament« bei. Die Installation ist dank einer kurzen und übersichtlichen Anleitung schnell passiert. An zusätzlichen Hardware-Nettigkeiten bietet die V3-3000 einen TV-Ausgang.

Leistung

Im Q2-Benchmark (800 x 600) lieferte die V3 den höchsten Wert gegenüber dem restlichen Testfeld. Auch in den Direct3D-Benchmarks überzeugte sie durch Vorzeige-Resultate. Leider verschlief 3Dfx die Entwicklung etwas, da das 3000er Modell keine 32-Bit-Farbtiefen-Unterstützung hat, woraufhin unsere 32-Bit-Vergleichstabelle ohne V3 auskommen mußte. Ansonsten tischte die Karte in den 16-Bit-Disziplinen Werte auf, die sich zwischen TNT2- und TNT2-Ultra-Niveau bewegten.



Fazit

Die Voodoo3 3000 gehört zu den Raketen unter den 3D-Beschleunigerkarten. Allerdings fehlen ihr ein paar letzte Zündstufen namens 32-Bit-Farbtiefe, AGP-Texturing und mehr Speicher, nebst größeren Texturen als die 256 x 256 Pixel-Winzlinge. Doch treu ergebene Voodoo-Fans, die auf höchste Spielekompatibilität setzen, sind mit der V3 bestens bedient, da sie Direct3D-, OpenGL- und Glide-kompatibel ist.

PC Player Wertung

Ausstattung: 90
Bedienung: 80
Leistung: 90

Gesamtwertung: 85

ASUS V3800 TVR Deluxe



Ausstattung/ Bedienung

Das TVR-Deluxe-Modell ist die normale TNT2-Variante von ASUS. Zur reichhaltigen Ausstattung gehören ein TV-Ausgang, jeweils ein Videoein- und -ausgang sowie eine LCD-Brille, die bis dato bloß zusammen mit Direct3D-Spielen funktioniert. Eine OpenGL-Unterstützung soll folgen. In der rechten unteren Ecke des Windows-Desktop (auch Tray tituliert) befindet sich nach der Installation ein Tool, mit dem Sie die wichtigsten Einstellungen manipulieren.

Leistung

Mit 78,2 fps (Q2, 800 x 600) stößt die V3800 in Regionen vor, wo sich sonst hochgezüchtete TNT2-Ultra-Karten aufhalten. Allerdings merkt man ihr in höheren Auflösungen und Farbtiefen dann doch an, daß sie etwas schwächer auf der Brust ist. In Direct3D-Benchmarks zeigte die Allround-Karte, daß sie im TNT2-Bereich (nicht Ultra) den Ton angibt. Mit ihrer überdurchschnittlich guten Leistung konnte sie sich gegenüber Xentor und Erazor 3 durchsetzen.

Fazit

Ist man erst einmal bereit, 550 DM für eine Grafikkarte auszugeben, bekommt man einiges fürs Geld, zumal auch eine 3D-Brille in der Verpackung steckt. Allerdings hätten wir uns zu dem Preis eine etwas stärkere Leistung versprochen. Aber bekanntlich sinken die Preise nach den ersten Wochen des Marketingtrubels. Dann erwartet Sie eine nette Kombination aus flotter Karte und tauglicher 3D-Brille.

PC Player Wertung

Ausstattung:	90
Bedienung:	80
Leistung:	80
Gesamtwertung:	81

Creative 3D Blaster Savage4



Ausstattung/ Bedienung

Creative verwendet auf der neuen 3D Blaster den Savage4-Pro-Chip, der als besonderes Schmankerl die Texturkompression beherrscht. In der Verpackung stecken neben einer OEM-Version des Action-Krachers »Expendable« auch zwei hilfreiche Programme. Mit »3Deep« konfigurieren Sie eine optimale Helligkeits- und Kontrastdarstellung der Grafikkarte, während »Colorific« zur Farbabstimmung zwischen gezeigtem Bild und usgedrucktem Resultat dient.

.eistung

lit kränkelnden Leistungen auf dem irect3D-Parcours (Race 16 Bit: 24,8 fps, First Person 32 Bit: 14,6 fps) und nicht mehr zeitgemäßen Resultaten im OpenGL-Trainingslager (Q2, 1024 x 768: 32,2 fps) führte Creative eindrucksvoll vor, wie einer Grafikkarte gegenüber der Konkurrenz die Puste ausgeht. Die unmittelbare Konkurrenz, bestehend aus Winner 2 und Stealth 3 S540, hat da sogar noch etwas mehr zu bieten.

Fazit

Wieder einmal müssen sich Grafikkarten mit Savage-Chip hinter den Schrittmachern der Konkurrenz verstecken. Vorsicht: Für gerade mal 20 DM mehr bekommen Sie eine Karte mit TNT2-Chip - warum dann noch ein Savage4-Modell kaufen, das in der Leistung etwa auf TNT1-Niveau liegt ? Die Texturkompression ist ja schön und gut, auf der Savage4 sitzt sie aber leider auf verlorenem Posten.

PC Player Wertung

Ausstattung:	60
Bedienung:	70
Leistung:	50
Gesamtwertung:	58

Diamond Stealth III S540



Ausstattung/ Bedienung

Außer den Treibern und einem Handbuch liegt gerade einmal ein Software-DVD-Player in der Verpackung der Stealth III. Nach der Installation lassen sich im Eigenschaften-Menü die Einstellungen der Karte ändern. Leider ist dort keine Möglichkeit vorgesehen, die Karte durch Erhöhung des Chip- und Speichertaktes zu übertakten. Das »Herz« der Stealth ist der Savage4-Chip von S3.

Leistung

Die Stealth III S540 gehört leistungsmäßig ebenfalls zur Riege der Savage4-Grafikkarten. Dort konnte sie sich gegenüber dem Modell von Creative behaupten und lag zudem ein paar Wertungspunkte über der Winner 2 von Elsa. Mit 1895 Einheiten im 3DMark-Gesamt-Benchmark (16 Bit) erzielte sie die höchste Leistung aller Savage4-Karten.

Gleichauf war sie übrigens mit der Winner 2 in der 32-Bit-Gesamtwertung. In der OpenGL-Disziplin punktete die Winner 2 sogar etwas besser.

Fazit

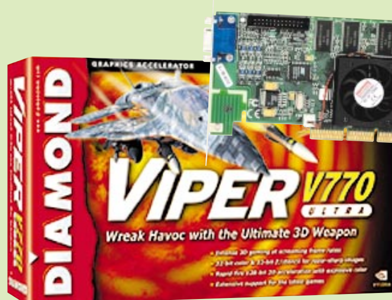
Trotz der besten Leistung im Lager der Savage4-Karten konnten die Benchmarkergebnisse nicht überzeugen. Zu mickrig fielen die Resultate in den Direct3D- und OpenGL-Benchmarks aus. Auch die Ausstattung war nicht gerade vorbildlich.

Preisbewußte Käufer greifen vorher besser zur Xentor von Guillemot, die genauso viel kostet und zudem um ein paar Lichtjahre flotter ist.

PC Player Wertung

Ausstattung:	60
Bedienung:	70
Leistung:	60
Gesamtwertung:	65

Diamond Viper V770 Ultra



Ausstattung/ Bedienung

Die Diamond Viper V770 Ultra ist, wie der Name schon verrät, eine Grafikkarte mit dem flotteren TNT2-Ultra-Chip. Mit welcher Software die Karte auf den deutschen Markt kommt, stand zum Zeitpunkt des Tests noch nicht fest. Die amerikanische Version hingegen enthält »Wild Metal Country«, »Superbike World Championship« und eine vier Stunden spielbare Version von »Need for Speed 3«. Mit den mitgelieferten »In Control Tools 99« ist die Grafikkarte vielseitig konfigurierbar. Außerdem schlummert ein Software DVD-Player von Zoran auf CD.

Leistung

Mit 2602 3DMarks (16 Bit) und 1947 3DMarks (32 Bit) landete die Viper V770 Ultra auf dem dritten Platz von drei TNT2-Ultra-Karten. In der 32-Bit-Performance wurde sie sogar von der ASUS-TNT2 übertroffen, die zudem nur eine normale TNT2-Karte ist. Verglichen mit anderen TNT2-Ultra-Vertretern (Maxi Gamer Xentor 32 und Hercules Dynamite TNT2 Ultra) kann die Viper in den Benchmarks leider nicht ganz mithalten.

Fazit

GOLD PC Player

Diamonds neues Vorzeige-Schlachtroß trägt zwar die Endung Ultra, verhält sich jedoch wie eine etwas flottere TNT2-Normalo-Karte.
Die Gesamtleistung der Karte liegt etwa auf demselben Geschwindigkeits-Niveau wie eine Voodoo3 3000, erreicht aber nicht ganz das Niveau der übrigen TNT2-Ultra-Modelle.

PC Player Wertung

Ausstattung:	70
Bedienung:	80
Leistung:	90
Gesamtwertung:	85

Elsa Erazor 3



Ausstattung/ Bedienung

Elsa stattet ihre Erazor 3 mit dem TNT2-Chip aus (nicht Ultra). Vorbildlich ist das ebenso ausführliche wie übersichtliche Handbuch und die gewohnt einfache Installation der Elsa-Karte. Zum Lieferumfang gehört eine Kabelpeitsche mit Anschlüssen für Video-In und -Out (Composite Video und S-VHS). Im Eigenschaften-Menü können Sie die vorgegebenen Einstellungen nach Herzenslust manipulieren. Das Softwarepaket umfaßt einen Videotextdekoder, Video-Editor, -Sequencer und -Viewer.

Leistung

Die Erazor 3 muß sich mit einem der hinteren Plätze im hart umkämpften TNT2-Lager begnügen. Die Konkurrenzmodelle Maxi Gamer Xentor von Guillemot und V3800 von ASUS liefern höhere Ergebnisse im OpenGL-Parcours. Im 16-Bit-Direct3D-Benchmark ziehen die Rivalen zudem um bis zu 5 fps davon, während die Erazor im 32-Bit-Modus circa 3-4 fps verliert.

Fazit

Die Elsa Erazor 3 ist momentan nur als TNT2-Karte erhältlich. Hoffentlich wird die Ultra-Version in der Leistung ordentlich aufgemotzt. Was Installation, Handbücher und Treibersupport anbelangt, gehört Elsa zu den zuverlässigsten Firmen überhaupt. Doch mit überzeugendem Drumherum ist es noch nicht getan. Ein bißchen mehr Leistung hatten wir von der Erazor 3 schon erwartet.

PC Player Wertung

Ausstattung:	80
Bedienung:	90
Leistung:	80
Gesamtwertung:	78

Elsa Winner 2



Ausstattung/ Bedienung

Auch die Winner 2 trägt den Savage4 Pro von S3 huckepack. Wie nicht anders erwartet, wird die Karte von einem vorbildlichen Handbuch begleitet. Die Einstellungsmöglichkeiten der mitgelieferten Software sind sehr variabel, wobei eine Funktion zur De- oder Aktivierung der Texturkompression schmerzlich vermißt wurde. Mit dabei ist eine speziell auf die Texturkompression zugeschnittene Version des 3D-Shooters »Unreal«.

Leistung

Das Rennen unter den Savage4-Boards machen die beiden Grafikkarten Winner 2 und Stealth III S540 unter sich aus. Elsa und Diamond lieferten sich auf den Direct3D- und OpenGL-Trimm-dich-Pfaden ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen, wobei die Stealth als Sieger hervorging, wenn auch nur knapp. Letztendlich wird der zukünftige Treibersupport über Wohl und Wehe entscheiden. Nach unserer Erfahrung ist auf Elsa in dieser Hinsicht Verlaß.

Fazit

Wie auch die anderen Savage4 Pro-Modelle hält sich die Leistung der Winner 2 in Grenzen. Dennoch hat sie im Rennen um den ersten Platz der Savage4-Karten beinahe die besten Benchmarkresultate, was unter anderem vom hochwertigen SGRAM-Speicher herrührt. Auch hier bleibt zu sagen, daß Sie zum selben Preis eine TNT2-Karte bekommen, die genauso viel kostet, gleichzeitig aber mehr leistet.

PC Player Wertung

Ausstattung:	60
Bedienung:	80
Leistung:	60
Gesamtwertung:	64



Guillemot Maxi Gamer Xentor



Ausstattung/ Bedienung

Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir die Xentor mit TNT2-Chip auf den Prüfstand. Die Ausstattung ist nach wie vor dieselbe: Ein Software-DVD-Player von Xing liegt neben diversen Spieledemos bei. Wahlweise ist ein Icon zur Konfiguration in der System-Tray plazierbar, oder die Einstellungen sind direkt aus dem Eigenschaften-Menü erreichbar. Einen TV-Ausgang weist leider erst das größere Modell (Xentor 32) auf.

Leistung

In den Direct3D-Benchmarks (Race: 40,3 fps) zeigte die Xentor, daß sie beinahe mit langsameren Vertretern der TNT2-Ultra-Reihe (V770 Ultra, Race: 41,2 fps) mithalten konnte. Auch in der gemessenen OpenGL-Leistung bot sie den Ultra-Karten Paroli. Einziges Manko ist die geringe Speicherausstattung mit 16 MByte, die bei zukünftigen Spielen mit aufwendigen Texturen für manchen Engpaß sorgen wird, obwohl die Xentor eine AGP-Karte ist und auf den Systemspeicher zurückgreifen kann.

Fazit

Sapperlot, was die Xentor hervorzaubert, ist fast schon zu schön, um wahr zu sein. Für gerade einmal 300 Mark bekommen Sie eine Grafikkarte mit dem TNT2-Chip, die zudem eine beeindruckende Geschwindigkeit an den Tag legt.

Die Benchmarkergebnisse sprachen für sich und erkoren die Xentor zum Preis-Tip dieses Vergleichstests.



Ausstattung:	70
Bedienung:	80
Leistung:	80
Gesamtwertung:	80

Guillemot Maxi Gamer Xentor 32



Ausstattung/ Bedienung

Die große Schwester der Xentor trägt den TNT2-Ultra-Chip und 32 MByte Speicher (statt 16). Eine zusätzliche Eigenschaft ist der TV-Ausgang. Ansonsten sind die Beigaben (Xing-DVD-Player und mehrere Spieledemos) dieselben. Das Eigenschaften-Menü läßt sich wie bei der normalen Xentor im System-Tray ablegen. Leider sind dort nicht gerade viele Manipulationen an der Grafikkarte durchführbar. Einen Regler zum Übertakten suchten wir beispielsweise vergeblich.

Leistung

Im Direct3D-Benchmark lag die Maxi Gamer Xentor32 auf dem dritten Platz des gesamten Testfeldes. (3DMarks 16 Bit: 2682, 32 Bit: 2097). Damit schob sie sich in die Riege der Top-Karten vor, zumal sie auch in den OpenGL-Benchmarks Spitzenwerte zutage förderte. (Q2, 800 x 600: 79,3 fps). Bemerkenswert war auch die beste Leistung im Q2-Timedemo in der Auflösung 1024 x 768: 67,9.

Fazit

GOLD PC Player

Die Xentor 32 bietet bereits in der Verkaufsverpackung einen stabilen und optimierten Treiber an, der vor allem im OpenGL-Modus den restlichen Karten den Marsch bläst. Die Ergebnisse wiesen keine Leistungseinbrüche auf und überzeugten uns auf der ganzen Linie. Mit der Xentor 32 erhalten Sie eine höchst zuverlässige Karte, die zu den momentan schnellsten TNT2-Ultra-Karten gehört.



Ausstattung:	80
Bedienung:	80
Leistung:	90
Gesamtwertung:	88

Hercules Dynamite TNT2 Ultra



Ausstattung/ Bedienung

Die Hercules Dynamite TNT2 Ultra weist im Unterschied zu anderen Grafikkarten bereits einen Chip- und Speichertakt von 175/200 MHz als Default-Einstellung auf. Mit dem »Hercumeter«, einer Software zum Manipulieren der Grafikeinstellungen, läßt sich die Hercules-Karte übertakten. Der Chiptakt ist zwischen 150 und 200 MHz, der Speichertakt zwischen 150 und 250 MHz einstellbar. Zur besseren Kühlung ist ein Aktiv-Kühler mit Ventilator auf der Karte untergebracht.

Leistung

Aufgrund der von Haus aus im übertakteten Zustand laufenden Grafikkarte waren bei der Hercules Dynamite TNT2 Ultra natürlich höhere Ergebnisse als bei langsamer getakteten TNT2-Ultra-Modellen zu beobachten. Im Direct3D-Benchmark zeigte die Hercules, daß eine Übertaktung durchaus Sinn macht und setzte sich mit Spitzenwerten auf den zweiten Platz des gesamten Testfelds. Im Q2-Timedemo schwächelte sie allerdings etwas, was wohl an den Beta-Treibern lag.

Fazit

PLATIN PC Player

Übertaktungs-Fetischisten ohne Garantie-Sorgen sind mit der Hercules Dynamite TNT2 Ultra und ihrem Hercumeter genannten System-Werkzeug gut bedient. Alle anderen sollten die Karte so lassen, wie sie aus der Verpackung springt. Die Benchmarkergebnisse sprachen für sich und verhalfen der Hercules auf den zweiten Platz der Gesamtwertung.



Ausstattung:	80
Bedienung:	90
Leistung:	90
Gesamtwertung:	91

PC Player Testsieger

PLATIN PC Player

Matrox Millenium G400MAX



Ausstattung/ Bedienung

Mit einer Fülle an zusätzlichen Gimmicks stattet Matrox seine Millenium G400MAX Grafikkarte aus. Der Dual-Head Display Modus ermöglicht, daß Sie neben Ihrem normalen Bildschirm (oder Flat Panel) noch einen weiteren Monitor (TV, digitales oder analoges Flat Panel) an den zweiten Monitoranschluß anstöpseln können. Anschließend erweitert sich Ihr Desktop um die Fläche des zusätzlichen Monitors, was für Spiele wie den »Combat Flight Simulator« neue Möglichkeiten bietet. Weitere Spiele sollen folgen.

Leistung

In der Direct3D-Benchmarkabteilung mauserte sich die G400MAX zur Nummer eins unter sämtlichen Anwärtern. Lediglich in der OpenGL-Diziplin verzeichneten wir Einbrüche in der Leistung, die sich jedoch im Rahmen des Erträglichen hielten. Da muß Matrox noch etwas an den OpenGL-Treibern feilen.

Fazit

Ein durchweg beeindruckendes Bild hinterließ die G400MAX in der Direct3D-Disziplin unseres Testlabors. Die OpenGL-Leistung war in niedrigen Auflösungen moderat, übertraf den Großteil des restlichen Testfelds aber in höheren Auflösungen. Insgesamt eine Karte, an der sich die Konkurrenz die Zähne ausbiß.

Die Möglichkeit, zwei Monitore anzuschließen, war zudem ein kleiner, feiner Bonuspunkt. Unser Testsieger heißt Millenium G400MAX.

PC Player Wertung

Ausstattung:	90
Bedienung:	90
Leistung:	90
Gesamtwertung:	93

RISTS TEST-FAZIT



Endlich fanden sämtliche topaktuellen Grafikkarten den Weg in unser Benchmark-Laufrad und strampelten prompt um die heißbegehrte Testsieger-Plakette. Zur Königin wurde dabei die Millenium G400MAX von Matrox gekürt, die besonders in den Direct3D-Benchmarks glänzte. Der Preis-Tip geht an Guillemot, wo man mit der normalen Xentor Spitzenleistung für wenig Geld erhält. Platz Nummer zwei heimste Hercules mit seiner übertakteten Karte ein. Sie zog dem übrigen Testfeld (bis auf die G400MAX) im Direct3D-Benchmark davon. Die OpenGL-Leistung war in unserem Test zweitrangig, dennoch ist sie für Spiele wie Quake 3 Arena und Konsorten interessant. Dort punktete nämlich ebenfalls eine Karte von Guillemot, und zwar die Maxi Gamer Xentor 32. Für Fans von OpenGL-Spielen ist daher die Xentor 32 die erste Wahl, außerdem bringt sie ordentliche Direct3D-Resultate aufs Papier. Schade nur, daß sich alle Savage4-Pro-Grafikkarten auf den billigen Plätzen tummeln. Die Texturkompression jener Karten ist zwar eine hübsche Eigenschaft, die Geschwindigkeit läßt aber zu wünschen übrig. Im Klartext: Für Geschwindigkeitsfanatiker ist Matrox oder Hercules richtig. Für 3D-Shooter-Fans: Xentor 32. Für magere Brieftaschen: die Xentor.

GRAFIKKARTEN-VERGLEICHSTEST

Hersteller	Typbezeichnung	Grafikchip	RAMDAC in MHz	Speicher	Chip-/ Speichertakt	Rendering	Preis in DM	Ausstattung	Bedienung	Leistung	Wertung
Matrox	Millenium G400MAX	G400MAX	360	32 MByte SGRAM	166/200 MHz	16/32 Bit	600 Mark	90	90	90	93 (PC Player Testsieger)
Hercules	Dynamite TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	300	32 MByte SDRAM	175/200 MHz	16/32 Bit	520 Mark	80	90	90	91
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	TNT2 Ultra	300	32 MByte SDRAM	150/183 MHz	16/32 Bit	500 Mark	80	80	90	88
3Dfx	Voodoo3 3000	Voodoo3 3000	350	16 MByte SDRAM	166/166 MHz	16 Bit	400 Mark	90	80	90	85
Diamond	Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	300	32 MByte SDRAM	150/183 MHz	16/32 Bit	450 Mark	70	80	90	85
ASUS	V3800 TVR Deluxe	TNT2	300	32 MByte SGRAM	125/150 MHz	16/32 Bit	550 Mark	90	80	80	81
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	TNT2	300	16 MByte SDRAM	125/166 MHz	16/32 Bit	300 Mark	70	80	80	80 (PC Player Preis-Tip)
Elsa	Erazor 3	TNT2	300	32 MByte SDRAM	125/150 MHz	16/32 Bit	400 Mark	80	80	80	78
Diamond	Stealth 3 S540	Savage4 Pro+	300	32 MByte SDRAM	125/143 MHz	16/32 Bit	260 Mark	60	70	60	65
Elsa	Winner 2	Savage4 Pro	300	32 MByte SGRAM	125/143 MHz	16/32 Bit	300 Mark	60	70	60	64
Creative	3D Blaster Savage4	Savage4 Pro	300	32 MByte SDRAM	110/125 MHz	16/32 Bit	280 Mark	60	70	50	58

Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardware-Hitliste

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung: Auf dieser Seite fassen wir unsere aktuellen Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien zusammen.

2D/3D-Beschleuniger



High-End-Gerät
- Matrox Millenium G400MAX
- Ca. Preis: 600 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/99



Preis-Tip
- Guillemont Maxi Gamer Xentor
- Ca. Preis: 300 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/99

3D-Beschleuniger

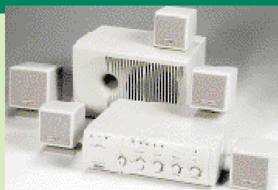


High-End-Gerät
- Voodoo3 2000
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: –



Preis-Tip
- Guillemont Maxi Gamer 3D 2
- Ca. Preis: 190 Mark
- Getestet in: –

Boxen



High-End-Gerät
- Creative Desktop Theater 5.1
- Ca. Preis: 480 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/99



Preis-Tip
- Creative PC Works Four Point Surround
- Ca. Preis: 160 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/99

CD-Recorder



High-End-Gerät
- Teac CDR55S
- Ca. Preis: 540 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/98



Preis-Tip
- Mitsumi CR4801TE
- Ca. Preis: 400 Mark
- Getestet in: –

DVD-Laufwerk



High-End-Gerät
- Toshiba SD-M 1212
- Ca. Preis: 240 Mark
- Getestet in: Ausgabe 6/99



Das SD-M 1212 von Toshiba ist gleichzeitig unser Preistip, da es das günstigste Laufwerk im Test war.

Preis-Tip
- Toshiba SD-M 1212
- Ca. Preis: 240 Mark
- Getestet in: Ausgabe 6/99

Maus



High-End-Gerät
- IntelliMouse Pro
- Ca. Preis: 120 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99

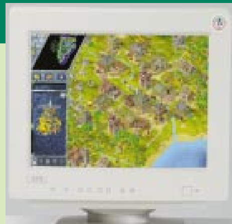


Preis-Tip
- Microsoft Basic Mouse
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: –

Monitor



High-End-Gerät
- CTX VL950T (19-Zoll)
- Ca. Preis: 1000 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/99

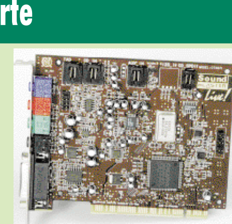


Preis-Tip
- CTX 1729 SE (17-Zoll)
- Ca. Preis: 580 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/99

Soundkarte



High-End-Gerät
- Creative Labs Soundblaster Live
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: Ausgabe 12/98



Preis-Tip
- Creative Labs Soundblaster Live Value
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/98

Joystick



High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/98



Preis-Tip
- Logitech Wingman Extreme Digital
- Ca. Preis: 70 Mark
- Getestet in: Ausgabe 9/98

Force-Feedback-Lenkrad



High-End-Gerät
- Thustmaster Formula Force GT
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99



Preis-Tip
- Act Labs Force RS Racing System
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Gamepad



High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder
- Ca. Preis: 60 Mark
- Getestet in: Ausgabe 12/96



Preis-Tip
- Creative Cobra
- Ca. Preis: 40 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Lenkrad



High-End-Gerät
- Digital Edge F1 Sim
- Ca. Preis: 500 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/98



Preis-Tip
- Fanatec Monte Carlo
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99



Keine Panik: Alles über Overclocking

Mit Taktgefühl zum Ziel

Was für den Autobastler tiefergelegte Protz-Karossen mit Breitreifen sind, ist für den Hardware-versierten PC-Freak ein bis zum Anschlag übertakteter Rechner. Wir zeigen Ihnen die Risiken und Vorteile des neuen Volkssports.

Wenn Computer-Freaks heutzutage ihre neuesten Erlebnisse austauschen, dann fällt vermehrt das schlichte Wörtchen »Overclocking«, zu deutsch: Übertakten. Darunter ist eine Manipulation der Hardware, wie zum Beispiel des Prozessors oder der Grafikkarte, zu verstehen, die außerhalb ihrer vorgegebenen Spezifikationen betrieben werden. Im Klartext bedeutet Overclocking, daß eine Hardware-Komponente schneller werkelt, als vom Hersteller vorgesehen. Welche Möglichkeiten und Gefahren das mit sich bringt, zeigen wir Ihnen in den nun folgenden Abschnitten. Dabei soll gleich festhalten werden, daß wir keinerlei Haftung für eventuell auftretende Schäden übernehmen: Overclocking ist nun mal ein riskantes Verfahren, bei dem immer auch etwas schiefgehen kann.

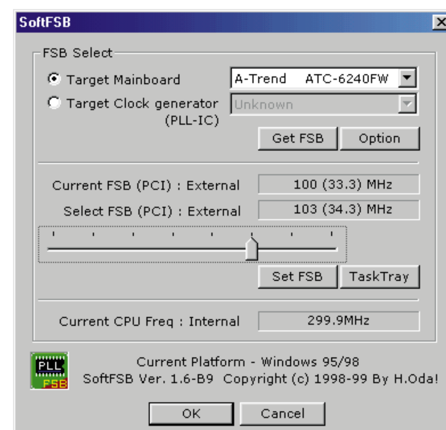
Ein Überblick

Wie Sie sicherlich wissen, werden Hauptprozessoren (CPUs) in unterschiedlichen MHz-Ausführungen angeboten, die den Geldbeutel um so stärker belasten, je höher die MHz-Zahl ausfällt. Wer denkt, daß Intel oder AMD für jede einzelne Variante einen eigenen Prozessor herausbringen, der liegt nicht ganz richtig. Vielmehr befinden sich in der Produktion auf einem sogenannten Wafer ein Haufen Prozessoren, die alle bis zu einer bestimmten MHz-Zahl funktionieren. Intel/AMD stellen also nicht gezielt Prozessoren mit 350 MHz her, sondern picken die in dieser Geschwindigkeit »absolut« stabil laufenden CPUs heraus. Absolut deshalb, weil bei jeder selektierten CPU noch eine bestimmte Leistungsreserve enthalten ist. Genau jene Leistungsreserve versuchen versierte Käufer nun durch Overclocking auszuschöpfen. Die überschüssige Leistung dient in erster Linie der Überwindung hitzetechnischer Engpässe und läßt einen Prozessor damit länger leben. Zehn bis 15 Jahre ist bei Nicht-Übertaktung die durchschnittliche Lebensdauer eines Prozessors. Mit der Ausschöpfung der Leistungsreserve sinkt die CPU-Lebenserwartung bei vernachlässigter zusätzlicher Kühlung allerdings drastisch in den Keller – der Preis des Übertaktens.

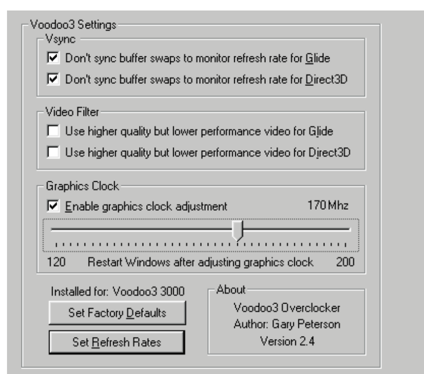
Grundlagen

Es gibt mehrere Methoden, um Ihrem System einen kleinen Leistungsschub zu verpassen. Zunächst einmal bieten moderne Mainboards die Möglichkeit, direkt aus dem BIOS heraus den Prozessor und die Peripherie zu übertakten. Das ist der leichteste Weg, allerdings sind derlei Hauptplatinen recht selten. Sind Sie also darauf aus, Ihr System gelegentlich zu übertakten, dann greifen Sie gleich zu einem solchen Prachtstück. Auf diese Weise ersparen Sie sich nämlich viel Kraft, Zeit und Nerven. Ein weiterer Ansatz besteht darin, je nach Modell sogenannte »Dip-Switches« oder »Jumper« auf dem Mainboard in eine andere Position zu rücken oder stecken.

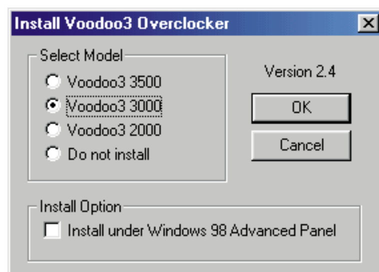
Wenn Sie ein Mainboard-Handbuch aufschlagen, dann begegnen Ihnen zunächst nichtssagende Begriffe wie »Multiplikator (CPU Core BUS Frequency Multiple)« und »Systembustakt (CPU External Clock Frequency Selection), kurz FSB. Ein PentiumII- oder AMD-Prozessor mit 350 MHz arbeitet standardmäßig mit einem FSB von 100 MHz. Der FSB gibt in MHz die Geschwindigkeit zwischen CPU und dem Arbeitsspeicher (RAM) an. Ältere Modelle wie der PentiumII/266 MHz werkeln mit 66 MHz FSB. Nun sind aber in jedem Rechner PCI-Steckkarten eingebaut, die nach der PCI 2.1 Spezifikation mit 33 MHz arbeiten müssen. Daher muß der BUS auf 33 MHz runtergebremst werden. Die AGP-Spezifikation für Grafikkarten ist auf 66 MHz festgelegt, was zwei Drittel des FSB entspricht. Auch AGP2X arbeitet immer noch mit 66 MHz. Erst mit AGP4X wird der Takt auf 133 MHz erhöht. Die Anpassung an die PCI-Spezifikation geschieht mit Hilfe des Multiplikators (zum Beispiel 3.5, 4.0, 5.0) der in allen neuen Mainboards allerdings in einer festen, unveränderbaren Einstellung



Mit dem Programm Soft-FSB können Sie den Systembustakt der gängigsten Mainboards ohne lästige Jumper-Manipulation hochschrauben.



Bei Grafikkarten wird im Falle einer Übertaktung meist der Chip- und Speichertakt geändert. Die VSYNC-Option verhindert eine Anpassung der Grafikleistung an die Bildwiederholfrequenz des Monitors.



Auch für Grafikkarten gibt es ein Fülle von Tuning-Tools wie den hier gezeigten Voodoo3 Overclocker.

untergebracht ist. Somit entfällt schon mal der Multiplikator als Option zum Übertakten. Was übrig bleibt, ist der FSB, um den sich die eigentliche Übertaktungs-Geschichte dreht.

Nehmen wir an, Sie sind stolzer Besitzer eines PentiumIII mit 450 MHz. Damit Ihr nagelneues System auf 450 MHz kommt, wird der FSB von 100 MHz mit dem festen Multiplikator 4.5 multipliziert. Bei einem PII/266 beträgt der Multiplikator logischerweise 4.0, da 4.0 mal 66 die aufgerundete Taktfrequenz 266 MHz ergibt. Die eigentliche Übertaktung findet nun dadurch statt, daß Sie den FSB per Jumper oder Dip-Switch schrittweise erhöhen. Die meisten aktuellen Mainboards bieten da eine ganze Palette an FSB-Einstellungen an, wie hier am Beispiel des P2B-F von ASUS demonstriert werden soll: 66,8 (33,4)/75,0 (37,5)/83,3 (41,65)/100,3 (33,43)/103 (34,33)/105 (35)/110 (36,67)/112 (37,33)/115 (38,33)/120 (40)/124 (31)/124 (41,33)/133 (33,3)/133 (44,33)/140 (35)/150 (37,5). Die Angabe in Klammern ist jeweils der Takt, mit dem anschließend der PCI-Bus läuft. Mögliche Kombinationen mit einem PIII/450 wären zum Beispiel 4.5 x 103 MHz = 464 MHz (Ausgangskonfiguration), 4.5 x 112 MHz = 504 MHz (läuft problemlos), 4.5 x 117 MHz = 527 MHz (Stabilität ist systemabhängig), 4.5 x 124 MHz = 558 MHz (Stabilitätsschwankungen kommen vor), 4.5 x 133 MHz = 600 MHz (wir raten davon ab). Sie sehen also: Warum soll ich mehr Geld für einen PentiumIII/500

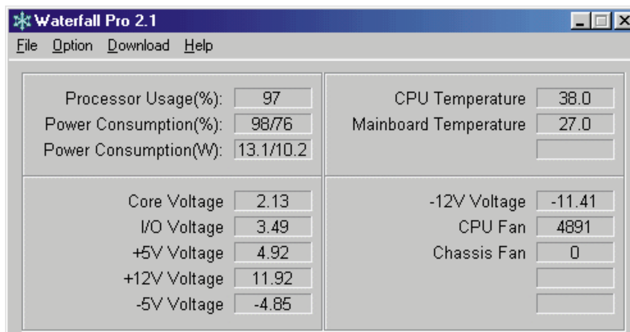
Nützliche Internet-Adressen

Mittlerweile gibt es im Internet eine Fülle an Programmen, die nützliche Hilfestellung beim Übertakten anbieten. Mit dem Utility »Soft-FSB« (www.h-oda.com) ändern Sie den FSB-Wert bequem ohne Jumper-Manipulation. Es registriert Ihr Mainboard und läßt Sie anschließend den Systembustakt in die Höhe schrauben. Nach einem Neustart sind die Einstellungen allerdings wieder weg. Mit »Waterfall Pro« (http://cpu.simplenet.com/leading_wintech/) und »CPU Idle« (http://www.bugcomputer.com/cpuidle/) erhalten Sie zwei Programme, welche die Wärmeentwicklung Ihres Prozessors reduzieren.

ausgeben, wenn die 450-MHz-Version auch mit 500 MHz läuft? Ein triftiger Grund also, der jedoch weiter unten im Text teilweise entkräftet wird.

Die Risiken

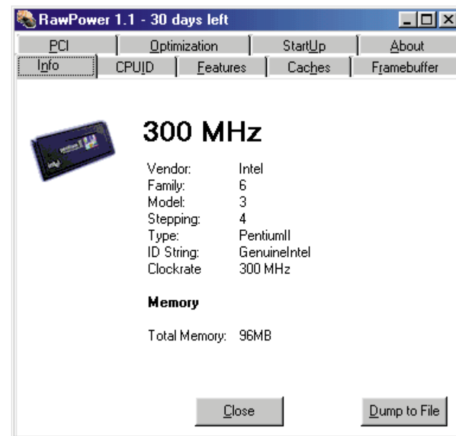
Bevor Sie nun den nächsten Katalog aufschlagen und einen PII/450 ordern, sollten Sie sich noch ein paar Zeilen gedulden. Der wilde Übertaktungs-Westen verbirgt schließlich auch so manche Risiken, die Ihnen bewußt sein sollten. Zunächst einmal steigt, wie Sie an den oberen Werten in Klammern sehen, zeitgleich die Belastung auf sämtlichen PCI-Karten. Plötzlich arbeiten diese nämlich außerhalb ihrer vorgesehenen Stabilitäts-Spezifikation von 33 MHz. Außerdem wird neben den Steckplätzen des Mainboards auch der Festplatten-Controller beeinflußt. Mit einem Datenverlust ist bei übermäßiger Übertaktung zu rechnen – dies gilt auch für SCSI-Festplatten. 100-MHz-FSB-Mainboards verlangen bekanntlich 100-MHz-kompatible SDRAM-Speicherbausteine. Eine Übertaktung strapaziert gleichzeitig den Speicher, weshalb wir passionierten »Übertaktern« 133-MHz-kompatible RAM-Bausteine empfehlen. Jene kosten momentan jedoch beinahe das Doppelte des normalen Speichers. Ein ganz wichtiger Aspekt ist die mit steigender MHz-Zahl zunehmende Wärmeentwicklung. Wer erfolgreich übertakten möchte, für den sind zusätzliche Lüfter und Kühler unerläßlich.



Abteilung längere Lebenserwartung für PCs. Das Utility Waterfall Pro verringert die Hitzeentwicklung, solange Sie unter Windows arbeiten.

Mehr Grafikpower

Das Praktische am Übertakten von Grafikkarten ist die Art, wie es funktioniert. Hier müssen Sie keine klitzekleinen Jumper umstecken, sondern verpassen der Grafikkarte einfach per Software die gewünschte Geschwindigkeit. Dabei spielen zwei Komponenten eine Rolle. Zum einen läßt sich die Taktfrequenz des Grafikchips ändern, zum anderen schrauben Sie die Leistung des Grafikkartenspeichers in die Höhe. Manche Grafikkarten wie zum Beispiel die Dynamite TNT2 von Hercules (mit dabei im großen Grafikkarten-Vergleichstest dieser Ausgabe) bieten in der mitgelieferten Treibersoftware bereits eine Option zum Overclocking. Für einen Großteil der Grafikkarten auf dem Markt müssen Sie allerdings auf Shareware oder Freeware-Programme zurückgreifen, da die Hersteller ungern zur Übertaktung animieren möchten. Die Internetseite **www.tweakpc.de** ist eine gelungene Startplattform, die eine Menge an Informationen und Links zu weiteren Overclocking-Seiten und -Utilities anbietet. Wie bei den Hauptprozessoren ist auch im Grafikkarten-Lager eine ausreichende Kühlung der Karte vonnöten, da diese im Extremfall bei bis zu 90 Grad Celsius ihr Bestes gibt. Das Overclocking von Grafikkarten ist allerdings mit Vorsicht zu genießen: Bereits bei sieben Prozent Steigerung der Gesamtleistung des Grafik- oder Speichertaktes sind die meisten Karten schon im absturzgefährdeten Bereich. Die Erfahrung sagt, daß das Übertakten des Chiptaktes den größten Gewinn pro MHz verspricht. Sollte Ihr Lieblings-3D-Spiel aber bereits nach kurzer Zeit den Dienst verweigern, so reduzieren Sie die Taktfrequenz in 1-MHz-Schritten. Läuft das Spiel danach erfolgreich ohne zu mucken durch, haben Sie erfolgreich übertaktet.



Raw Power ist das ultimative Info- und Tuning-Utility für CPUs.

Fazit

Wer Overclocking betreibt, der spielt in jedem Fall mit der Lebenserwartung seiner Hardware – soviel steht fest. Doch überlegen Sie einmal – wie lange werden Sie als Spieler schon im Besitz eines jetzt superflotten PentiumIII/450 bleiben? Länger als drei Jahre hält man es im schnellebigen Spiele-Sektor mit einem heute neu erworbenen Prozessor ohnehin nicht aus. Sollte die Lebenserwartung einer übertakteten CPU also nur noch vier oder fünf Jahre betragen, dann ist man der Versuchung nahe, ein paar Bilder pro Sekunde mehr aus dem Rechner zu kitzeln. Aber andererseits wird ein PC nicht nur für Spiele, sondern auch für produktive Anwendungen gebraucht. In einem solchen Fall raten wir grundsätzlich von einer Übertaktung ab, da der Geschwindigkeitszuwachs marginal ist und Sie damit die Stabilität Ihres Systems an einem seidenen Faden aufhängen. **(jr/md)**

Optimale Hardware zum Übertakten

Prozessor: CPUs von Intel bieten die größten Sicherheitsreserven, AMD-Prozessoren schneiden erfahrungsgemäß etwas schlechter ab.

Mainboard: Hier sollten Sie in jedem Fall zu einer Platine greifen, die 100 MHz Bustakt unterstützt. Für Sockel-1-CPUs sind die Mainboards von Abit (BX-6) zu bevorzugen, während Socket-7-Prozessoren (Super 7) idealerweise auf einem Board von ASUS sitzen (P5B).

Speicher: Verwenden Sie SDRAM-Speicherbausteine (Minimum 8 ns), die die 100-MHz-Spezifikation erfüllen. Idealerweise greifen Sie zu den (teureren) 133-MHz-Modulen.



Die PC-Player-Support-Hotline bei Info-Genie

Neue PC Player Technik-Hotline

Selbst altgediente PC-Haudegen kennen das Problem: Statt die knapp bemessene Freizeit in sein Lieblingsspiel zu investieren, vertrödelt man oftmals Stunden damit, widerspenstige Treiber zu installieren, bockigen Erweiterungskarten die Flausen auszutreiben oder nach der Ursache zu fahnden, warum der Rechner laufend kryptische Fehlermeldungen absondert. Egal, ob der Lautsprecher keinen Ton von sich gibt, der Monitor dunkel bleibt oder das Modem jede Kontaktaufnahme verweigert – der Griff zum Telefonhörer könnte einen verpfuschten doch noch in einen gelungenen Spieleabend verwandeln. Daher stehen unter der neuen

Technik-Hotline-Nummer 0190 – 882419-43

(3,63 Mark/Minute)

die Profis an der Hotline Maus bei Fuß, um sich Ihrer Hard- und Softwareprobleme anzunehmen. Und das gleich sieben Tage in der Woche, jeweils von **7 bis 24 Uhr**. Sollten Sie dagegen bei einem Spiel einen kleinen – oder auch größeren – Tip benötigen, dann wenden Sie sich einfach (Tips-Hotline-Zeit ist von 8 bis 24 Uhr) an die ebenfalls vom selben Betreiber stammende und bewährte

Tips-Hotline-Nummer: 0190 – 873 268-11

(3,63 Mark/Minute)

Die Kosten schlagen hier wie dort mit 3,63 DM pro Minute zu Buche. Kann eine Frage beim ersten Anruf nicht beantwortet werden, recherchiert das Hotline-Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden.
Bleibt der Hotliner trotz aller Erfahrung und Datenbankunterstützung doch einmal eine Antwort schuldig, so verspricht der Betreiber eine uneingeschränkte Geld-zurück-Garantie. **(jr/md)**

Technik Treff

Sie fragen, wir antworten: Tips & Tricks rund um den PC

Soundblaster Live

Meine Soundkarte »Soundblaster Live« läuft nicht unter DOS, obwohl unter Windows 98 alles einwandfrei funktioniert. Neue Treiber haben auch nichts gebracht. Ein Angestellter in dem Laden, wo ich die Karte gekauft habe, sagte mir, daß PCI-Soundkarten unter Windows 98 grundsätzlich keine DOS-Kompatibilität haben. Stimmt das, und was kann ich tun? *(Enrico Kuß)*

Da hat der gute Mann aus dem Laden erst einmal recht: PCI-Soundkarten haben es unter DOS nicht einfach. Der Grund ist wieder einmal das »vielgerühmte« Plug-and-play. Das weist der Soundkarte beim Start des PCs irgend einen freien Interrupt und einen freien DMA-Kanal zu. So weit, so gut. Nun benutzten die alten Soundblaster aber fast immer den Interrupt 5 oder 7 sowie den DMA-Kanal 1. Die Spiele-Programmierer haben sich darauf eingestellt und konfigurierten die Spiele meistens auf genau diese Werte. Da eine Plug-and-play-Karte nun aber andere Interrupts und DMA-Kanäle verwendet, läuft die DOS-Software ins Leere und funktioniert scheinbar nicht. Einzige Chance, dagegen etwas zu tun: Unter Windows anschauen, auf welche Interrupts die Karte konfiguriert ist und das wiederum in der Setup-Software des DOS-Spiels einstellen.



Die »Soundblaster Live« ist als PCI-Karte ein Plug-and-play-System und bietet deshalb eventuell einige historische Soundblaster-Interrupts nicht an.

Unter reinem MS-DOS taucht noch ein weiteres Problem auf: Dort wird die Soundblaster-Kompatibilität nämlich mit einem kleinen DOS-Treiber hergestellt, der sich nicht immer mit allen Spielen verträgt. Wenn dieser Schwierigkeiten macht (was bei unserem Test übrigens so gut wie nicht der Fall war), hilft nur noch, das Spiel unter der DOS-Eingabeaufforderung starten. Läuft es dort auch nicht, gibt es leider keine Hilfe.

Mehr RAM

Vor einigen Monaten wollte ich meinen PC um 32 MByte RAM aufrüsten. Doch beim Testen verschiedener Konfigurationen (64 MByte plus 32 MByte, 32 MByte plus 64 MByte, nur 32 MByte) produzierte der Computer nur Fehlermeldungen. Laut verschiedener Hardware-Bücher würde die Fehlermeldung »Unzuverlässiger XMS-Speicher bei Adresse xxxxx« einen möglichen Virusbefall des Systems anzeigen, doch kann ich das durch »Norton Anti-Virus« eigentlich ausschließen. Warum bootet mein Computer also nicht mehr? *(Uwe Matthes)*

Normalerweise ist eine gemischte Bestückung von RAM-Bausteinen (wie hier mit 64- und 32-MByte-Riegeln) bei den meisten Motherboards ohne weiteres möglich. Die DIMMs besitzen nämlich ein kleines EEPROM, in dem genau verzeichnet ist, wie das RAM vom Motherboard angesprochen werden muß. Aus zwei Gründen können dabei Probleme entstehen: Die Angaben in diesem EEPROM wurden schon vom Hersteller falsch gesetzt, oder das Motherboard kommt mit verschiedenen Werten aus diesen EEPROMs dann doch nicht klar. In beiden Fällen hilft nur eine manuelle Einstellung im BIOS (sofern überhaupt möglich). Mit ein wenig Rumtricksen bei den RAM-Einstellungen gelangt man zu einem Wert, bei dem der PC stabil läuft. Allerdings wird er dadurch meistens langsamer.

3D-Kombikarte

Was ist schneller: eine 2D/3D-Kombikarte oder eine schnelle 2D- und eine schnelle 3D-Karte? Welche 2D-Karte ist derzeit die schnellste? *(Anfrage aus dem Schwarzen Brett)*

Die einzigen noch erhältlichen Zusatz-3D-Karten sind die mit dem Voodoo2-Chipsatz und dem Power-VR-Chips. Erstere bekommt man schon fast gar nicht mehr, da 3Dfx die Herstellung der Chips eingestellt hat, und von zweiteren würden wir aus Performance-Gründen zunächst abraten. Von daher stellt sich die Frage nach einer Kombination aus 2D- und 3D-Karte nicht mehr. Wer heute als Spieler mit der Neuanschaffung einer Grafikkarte liebäugelt, sollte sich auf Karten mit TNT2-Chip (Elsa Victory Erazor 3) oder mit Voodoo3-Chip (direkt von 3Dfx) konzentrieren.
Auch reine 2D-Karten sind so gut wie ausgestorben; da tut sich in Bezug auf Geschwindigkeit beim Zeichnen der Fenster auf dem Desktop von Windows sowieso nichts mehr. Falls denn tatsächlich noch eine 2D-Karte gefragt ist, lautet unser Tip: Einfach die billigste Karte kaufen, die da ist (egal, ob 2D oder 3D), und darauf achten, daß der Treibersupport auch für zukünftige Versionen von Windows gewährleistet ist.

MIDI-Kabel für Soundkarte

Ich möchte gern mein Keyboard an die »Soundblaster Live Value« anschließen, weiß aber nicht, welches MIDI-Kabel ich benötige. Neulich sagte man mir in einem Musikladen, daß das davon abhinge, ob die Soundkarte einen Optokoppler hätte. Wenn nicht, dann bräuchte man ein spezielles Kabel. Nun habe ich wirklich überhaupt keine Ahnung,

was ein Optokoppler ist, ob die »Soundblaster Live« einen hat und so weiter.
(Anfrage aus dem Schwarzen Brett)

Grundsätzlich gilt für die Standard-Soundkarten, die im Otto-Normal-PC so ihren Dienst verrichten: MIDI-Instrumente werden über einen speziellen Adapter an den Joystick-Port angeschlossen. An einem Ende sitzt der Stecker für die Soundkarte. Das andere Ende ist dreigeteilt: Eine Buchse ist für den Joystick bestimmt, damit man diesen weiterbenutzen kann und nicht ständig zwischen MIDI und Joystick hin- und herstecken muß. Außerdem findet man dort die beiden MIDI-Kabel: eines für »MIDI-In« und eines für »MIDI-Out«. Solche Kabel oder



Ein MIDI-Kabel für die Joystickbuchse ist nichts anderes als ein Adapter, der die MIDI-Leitungen vom Joystick-Anschluß trennt.

entsprechende Adapter hat eigentlich jeder gute Händler auf Lager, wenn man nach einem »MIDI-Kabel für die Joystickbuchse der Soundkarte« fragt.
Profi-Soundkarten, die speziell zum Musizieren und nicht für Spiele konstruiert wurden, weisen meistens gleich die richtigen Buchsen für MIDI-Kabel auf (Terratec »EWS 64 XL«, Roland »SCC-1«, Yamaha »SW1000XG«). Kurze Erklärung noch zum Thema Optokoppler: Das sind Bausteine, die zwei elektrische Schaltkreise voneinander trennen, und zwar optisch. Bei MIDI ist das nötig, damit beim Defekt eines der Geräte keine Netzspannung auf allen Teilen der MIDI-Kette liegt.

Hitzetod

Mein ganzes System läuft sehr instabil bei 3D-Spielen. Meistens friert der Bildschirm nach ein paar Minuten ein und nichts passiert mehr. Manchmal läuft das Spiel nach ein paar Sekunden »Wartezeit« (bis zu einer Minute) weiter, meistens muß ich das System aber rebooten. Ich habe das System komplett neu installiert und alle Treiber auf neuestem Stand. Kann das Problem mit kaputten RAM-Bausteinen zusammenhängen? »Nuts & Bolts« meldet nämlich bei einem Check des RAM folgenden Fehler: »RAM-Fehler 3DF5 Phys. RAM-Speicher-Aufsteigend«.
Ich dachte, daß das RAM bereits beim Hochfahren des Computers geprüft wird. Kann es sein, daß das Spiel abstürzt, wenn der Computer in »kaputte« RAM-Bereiche schreibt? Kann das RAM auf der Grafikkarte fehlerhaft sein, da meldet mir Nuts & Bolts nämlich nur 4 (statt 16) MByte beim Systeminfo. Oder ist der Prozessor auf der Grafikkarte defekt? *(Christopher Hantel)*



Vier mögliche Ursachen: a) Der PC ist übertaktet. b) Der Grafikprozessor wird überhitzt. c) Der Grafikprozessor wird vom Kartenhersteller übertaktet. d) Das RAM auf der Grafikkarte ist defekt.
Im Falle a) hilft ein Blick auf die Motherboard-Jumper. Die müssen so gesetzt sein, daß der PCI-Bus mit 33 und der AGP-Bus mit 66 MHz betrieben werden. Alles, was darüber hinausgeht, entspricht nicht den Spezifikationen und führt eventuell zu Betriebsstörungen.
Fall b) ist schon kritischer: Fast alle Karten mit TNT-Chip besitzen einen kleinen Lüfter. Säubern Sie diesen und schauen Sie nach, ob der im Betrieb der Karte überhaupt arbeitet. Wenn nicht, überhitzt hier schlichtweg der Prozessor. Setzen Sie die Karte in den obersten PCI-Slot, so daß der Luftstrom des Netzteils noch die Karte erreicht. Bei einer AGP-Karte geht das natürlich nicht, da die Motherboards sowieso nur einen Slot haben.
Im Falle c) und d) haben Sie dagegen keine Chance: Hier hilft nur ein Neukauf .

AGP oder PCI?

Ich habe folgende Frage. Da ja nun mittlerweile sehr viele PC Spiele nur noch mit entsprechender 3D-Beschleunigung einigermaßen flüssig laufen, hab ich mich entschieden, meinen alten PC (Pentium/200MMX) mit einer 3D-Karte zu bestücken. Nach reiflicher Überlegung bin ich zu dem Schluß gekommen, eine Elsa »Erazor 2« zu kaufen. Die Preise fallen ja zur Zeit aufgrund der Verfügbarkeit der neuen Karten, so daß diese Karte vom Preis/Leistungsverhältnis her bestimmt nicht die schlechteste Wahl ist. Jetzt stellt sich mir aber die Frage, ob eine Grafikkarte für den PCI-Bus (mein Mainboard besitzt leider keinen AGP-Bus) überhaupt noch Sinn macht.
(Torsten Lohberg)

Unserer Erfahrung nach wird sich die »Erazor 2« in Verbindung mit einem Pentium/200MMX zu Tode langweilen. Sprich: Der Prozessor ist viel zu langsam, und die Grafikkarte könnte viel mehr machen, wenn der Prozessor nur schneller Daten liefern würde. Von daher ist eine Karte mit einem TNT-Chip für diesen Computer eigentlich rausgeschmissenes Geld. Allerdings sind leistungsschwächere Karte kaum noch auf dem Markt, und die »Erazor 2« kostet im Moment so um 200 Mark, während man für neuere Karten locker 400 bis 500 Mark hinblättert. Auch bei einer späteren Computer-Aufrüstung auf einen anderen Prozessor macht die Karte trotzdem fehlendem AGP noch eine gute Figur. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an mailbox@pcplayer.de.

Wo ist Hoffmann?

Ich fände es gut, wenn Ihr in den Tests auch ein paar Worte über das Spielhandbuch verlauten lassen würdet. Außerdem vermisse ich schon seit langer Zeit die Hintergrundmusik im CD-Menü. Dort könntet Ihr ja ein paar Songs von Udo Hoffmann, von dem man schon lange nichts mehr gehört hat, laufen lassen. Übrigens, Stefanie Kusseler als Moderatorin war eine geniale Idee.

(Martin Hasler)

Wenn wir das Handbuch beim Testen überhaupt zu Gesicht bekommen, dann fast immer in einer gefaxten Entwurffassung, zum Teil noch ohne Bilder. Letzte Änderungen am Spiel müssen halt noch in die Anleitung, und so wird diese meist erst ganz kurz vor der Veröffentlichung gedruckt. Somit können wir leider keinen Kommentar dazu abgeben.
CD-Musik: haben wir an Henrik und Jochen weitergeleitet. Der weltbekannte Schlagerstar Udo Hoffmann steckt zur Zeit in einer kreativen Dürreperiode – Texter und Komponisten vor!

Boxenstopp

Es ist frustrierend, wenn in einem Rennspiel die Hälfte der Strecken Bonuskurse sind, die ich nie zu Gesicht bekomme, weil der Computergegner unschlagbar gut fährt. Dabei habe ich ja das ganze Spiel bezahlt. Bei Codemasters sollte ich eine kostenpflichtige(!) Hotline anrufen, um die Codes für diese Kurse zu bekommen. Andere Spiele stürzen ab, haben grobe Fehler, aber wir schreien »Halleluja!« – ein Patch erscheint ja gewiß im Internet, für das ebenfalls Gebühren fällig werden. Was meinen die anderen Leser? Sie haben doch bestimmt auch schon einige Spiele in die Ecke geworfen.

(Hans Eckard Bünting)

Aus diesem Grund geben wir im Test den Anspruch des Spiels an. Beispielsweise wären Nachwuchs-Rennfahrer mit »Grand Prix Legends« überfordert und sollten sich erst einmal an einem Fun-Racer wie »Powerslide« versuchen. Im Player's Guide oder unserem frisch erschienenen Lösungs-Sonderheft finden Sie immer wieder enthüllende Cheat-Codes. Wenn bugverseuchte Titel herauskommen, schreien wir ganz gewiß nicht »Halleluja!« – das heben wir uns für den sonntäglichen Gottesdienstbesuch auf.

Rauhe Allianz

Wie kann »Jagged Alliance 2« im Heft 6/99 ausführlich getestet werden, wenn im Handel keine Version zu bekommen ist, die stabil läuft? Wegen ständiger Abstürze ist sie unspielbar. Bitte sagen Sie mir, warum das so ist und was zu tun ist. **(Roger Küchling)**

Leider schreiben Sie uns nicht konkret, welche Probleme Sie mit dem Spiel haben – bei uns daheim läuft die Verkaufsversion völlig problemlos. Haben Sie sich schon einmal an Topwares Hotline (siehe Seite 167) gewandt?



Jagged Alliance 2: Sir-Techs schicker Strategie-Rollenspiel-Mix sorgt für Unbill.

Gelöste Mysterien

Ich habe den Leserbrief von Sascha Kremers in Ausgabe 6/99 gelesen und habe es ausprobiert ... und siehe da: Die CD-Tasche hat geleuchtet! Ich frage mich nur: Ist das Zeug giftig? Ein paar aufmunternde Worte der Redaktion würden mir helfen, keine Angst vor dem Öffnen der Vollversion zu haben. **(Reinhardt Voss)**

Tatsächlich, der Klebstoff zeigt während des Aufreißens ein deutliches bläuliches Leuchten an der Trennstelle. Anscheinend handelt es sich um einen adhäsiven Klebstoff. Eine mögliche Erklärung ist, daß durch das »Zerstören« der adhäsiven Bindung Energie in Form von Lumineszenz freigesetzt wird.

(Timofej Schürmann)

Das Leucht-Phänomen läßt sich nahezu beliebig oft wiederholen. Kleber zusammendrücken – aufreißen – leuchten. Ich als Nicht-Physiker vermute einen ähnlichen Effekt wie bei der Leuchtstoffröhre. Außerirdische, die uns mit Strahlen-Kleber das Hirn formatieren wollen, schließe ich nämlich aus! **(Timo Putzer)**

Meine These: Die Überwindung der Kohäsionskräfte setzt Wärmeenergie frei, die in Form einer Lichtemission abgegeben wird. Dies erklärt allerdings nicht, warum dieser Effekt nur bei dem von PC Player verwendeten Klebstoff auftritt. Sind Sie sicher, daß Sie ihn nicht aus Harrisburg oder der Ukraine beziehen?

(Max Steller)

Der Klebstoff der CD-Hüllen leuchtet tatsächlich, und zwar um so heller, je schneller und heftiger man die Hülle aufreißt. Mein Erklärungsversuch: ein quantenphysikalischer Effekt. Beim Aufreißen der Klebelasche wird den Molekülen des Klebstoffs Energie zugeführt, wodurch die Elektronen der Moleküle auf ein höheres Energieniveau gehoben werden. Dieser Zustand ist allerdings instabil, weswegen die Elektronen wieder auf ihr ursprüngliches Energieniveau zurückfallen und die vorher zugeführte Energie als Lichtquant oder Photon freisetzen.

(Florian Engelhardt)

Ihr habt mir, einem treuen Abonnenten, scheinbar eine dieser berüchtigten PC-Player-Raubkopien untergejubelt! Wenn ich meine Vollversions-CD aus der Hülle nehme, sehe ich gar kein Leuchten des Klebers. Kann ich das Exemplar irgendwo gegen ein Original *mit* leuchtendem Kleber eintauschen? **(Stefan Berger)**

PC-Player-Leser wissen mehr – dies ist nur eine kleine Auswahl aus der Flutwelle an Leserbriefen, die zu diesem Thema über uns zusammenschwappte. Die einzig richtige Lösung kommt von Björn Seipel: Bei dem Licht handelt es sich schlicht und ergreifend um elektrische Entladungen, Mini-Blitze sozusagen. Björn schickte uns dazu den Link **http://dc2.uni-bielefeld.de/dc2/tip/04_99.htm**, *wo Sie ausführlichste Erklärungen des Phänomens finden, das Sie spaßeshalber auch mal neben einem Mittelwellen-Radio durchführen sollten.*

Legale Raubkopien?

In Ihrem Bericht »Keine Panik: Alles über das MP3-Format« in Ausgabe 5/99 klären Sie auch die rechtliche Situation: Man dürfe ohne weiteres beliebige MP3-Files aus dem Internet zum privaten Gebrauch herunterladen. Meines Wissens nach ist dies nicht zutreffend. Wer sich im Datennetz Musik beschafft, die nicht dafür freigegeben (sprich: illegal) ist und auf der eigenen Festplatte speichert, macht sich nach §108 StGB (Urheberrechtsverletzung) strafbar. Wird der Täter erwischt und verurteilt, muß er mit einer Haftstrafe zwischen drei und fünf Jahren rechnen. Bitte nehmen Sie dazu Stellung und klären Sie die rechtliche Situation, die viele Leser interessieren dürfte. **(Stefan Ebert)**

Unser Hausanwalt Bernd Hickertz antwortet: »Sie haben nur theoretisch recht. Zwar liegt keine Strafbarkeit nach § 108 StGB, sondern allenfalls eine solche nach §108 UrhG vor. Strafbar macht sich aber nur derjenige, der weiß, daß er illegale MP3-Musik auf der eigenen Festplatte speichert. Dieses Wissen muß nachgewiesen werden. Das erscheint praktisch so gut wie ausgeschlossen.
Der in dem Artikel enthaltene Satz, daß es vom §53 Abs. 1 UrhG gedeckt sei, MP3-Files aus dem Internet zum privaten Gebrauch herunterzuladen, bezog sich – eventuell mißverständlich formuliert – auf legale MP3-Musik. Sie haben also – mit Ausnahme der falsch zitierten Strafvorschrift – insoweit recht, als daß illegale MP3-Musik in Kenntnis der Illegalität selbstverständlich nicht zum privaten Gebrauch auf der eigenen Festplatte gespeichert werden darf. Ebensowenig wie Sie eine Raubkopie eines Buches zum privaten Gebrauch vervielfältigen dürfen, dürfen Sie auch illegale MP3-Musik nicht zum privaten Gebrauch vervielfältigen.«

Rolle vorwärts

Zum Leserbrief von Andreas Zeller in Heft 6/99: Ich bin auch ein Rollenspiel-Fan, und mir hat es kein Problem bereitet, mich in die Figuren in »Final Fantasy 7« hineinzuversetzen. Dafür sorgte schon die geniale Story. Jeder Charakter hat seine persönliche Motivation und eine starke Hintergrundgeschichte. Die Grafik trägt aber in der Tat nicht dazu bei, da die Figuren durch die Draufsicht wirklich etwas »entfernt« wirken. In den 3D-Szenen, in denen die Figuren miteinander agierten, kam trotz der Grob-Grafik echte Stimmung auf, zum Beispiel, als Red XIII seinen Vater ein letztes Mal sieht. Das hat mir eine Gänsehaut verpaßt, wie es noch kein Rollenspiel geschafft hat. Ich war übrigens von Red XIII und seiner »Oberarm«-Tätowierung so begeistert, daß ich sie mir spontan selbst habe machen lassen. *Das* ist Identifikation mit den Spielfiguren ... **(Frank Klein)**

Wenn ich Andreas richtig verstehe, wünscht er sich ein Spiel, in dem er einen Charakter völlig nach seinen Vorstellungen erschaffen und handeln lassen kann. Dem ersten Punkt kommen Titel wie »Baldur's Gate« und »Fallout 2« wohl schon ziemlich nahe. Beim zweiten Punkt bin ich der Meinung, daß durch einen zu großen Handlungsfreiraum zu viel von der Atmosphäre der jeweiligen Geschichte verloren gehen würde (man stelle sich den Helden aus Fallout 2 sinnlos auf der zerstörten Erde vor sich hinvegetierend vor) und technisch schwer machbar wäre. So müßten dann monatliche »Alltags-Updates« für »Baldur's Gate« erscheinen. Ich kann mich übrigens in einen 3D-Cloud-Strife (»Final Fantasy 7«) genauso gut hineinversetzen wie in einen 2D-Helden aus Baldur's Gate, »Ultima Online« oder Fallout 2. **(Torge Hansen)**

Ursprünglich stammt das Rollenspiel aus dem Gebiet der Sozialpsychologie, wurde von Moreno erstmals analysiert und in verschiedenen Therapieformen angewandt. Laut Moreno haftet »dem Wort Rolle in unserer Sprache eine Bedeutung an, die aus der Welt des Theaters stammt. In diesem Sinne bedeutet es eine Maske, mit der wir eine Reihe von Haltungen übernehmen, um eine von unserer eigenen Persönlichkeit verschiedene Person zu verkörpern. (...)



Final Fantasy 7: Das Ausnahme-Rollenspiel bietet ungeahnte Spieltiefe trotz recht linearem Spielverlauf.

Persönlichkeit meint demnach die Gesamtheit aller Rollen, die wir zu spielen vermögen, als auch die Fähigkeit zur Übernahme der situationsgerechten Rolle hier und jetzt.«
In Computer-RPGs ist eine »Reihe von Haltungen« die Charaktergenerierung, ein oder mehrere Charaktere sind die »verschiedene(n) Person(en)«. Je komplexer diese Charaktergenerierung ist, desto mehr entspricht es einem Rollenspiel. Wichtige Momente sind auch die Stufenanstiege der einzelnen Charaktere. Übrigens: Warum packt Ihr »Might & Magic 6« in Ausgabe 6/99 (Seite 107) zu Strategiespielen? **(Johannes Haider)**

»Might & Magic 6« stammt aus dem gleichen Szenario wie der Strategietitel »Heroes of Might and Magic 3«.
Es scheint ansonsten Übereinstimmung darin zu herrschen, daß es bei einem Rollenspiel vor allem auf ausgeklügelte Charaktere und eine gute Story ankommt – die Perspektive spielt dann nur eine untergeordnete, ahem, Rolle.



Krieg im Kosovo

Ich beziehe mich auf die Zuschrift von Frank Nowack in Ausgabe 6/99: Militärische Simulationen sind immer ein Abbild der Realität, weil die Maschinen real existieren, die Konflikte real existieren, die geographischen Details real existieren. Ich glaube, daß die geographische Nähe zum Konflikt mit dazu beiträgt, die Dinge kritischer zu sehen. Ein paar hundert Kilometer von uns entfernt findet Tag für Tag ein realer Krieg statt – über die Wahl der Mittel kann man streiten – und damit verbunden sind auch die sogenannten »ethnischen Säuberungen«. Können wir das also am PC nachspielen?

Meiner Meinung nach muß jeder selbst entscheiden, ob er militärische Simulationen wie das angesprochene »Falcon 4.0« spielen will und dabei die Realität für sich »ausschalten« kann. Alternativ müßte man die Konsequenz ziehen, solche Kriege, die unwidersprochen für die Bevölkerung schlimme Auswirkungen haben, lieber nicht nachzuspielen – zumal die Simulationen immer mehr der Realität gleichen. Ich selber bin da auch gespalten. **(Philipp Pries)**

Für mich beschränkt sich die Thematik des Krieges rein auf den technischen oder strategischen Aspekt. Den politischen Aspekt muß ich ganz ausklammern, ansonsten wäre es mir unmöglich, ein solches Spiel in die Hand zu nehmen. Ein Spiel auf deutscher Seite im Zweiten Weltkrieg wäre dann genausowenig möglich. Im übrigen sollten auch die Programmierer den politischen Aspekt konsequent aus Spielen heraushalten oder nur in angehängten Hintergrundinformationen aufarbeiten. **(Olaf Götze)**

Endlich schreibt mal einer was über dieses Thema. Ich kann es bald nicht mehr mit ansehen: Fast überall auf dieser Welt ist Krieg. Wenn man abends die Tagesschau sieht, läuft es einem kalt den Rücken runter. Bomben im Kosovo, damals der Golf-Krieg, Afghanistan, Terroranschläge fast überall auf der Welt. Ich bin weiß Gott kein zimperlicher Computerspieler (spiele gerne 3D-Shooter), die sogenannten »Kriegssimulationen« finde ich aber äußerst pervers und geschmacklos. Mich wundert nur, daß die BPjS hier den Zeigefinger ganz unten läßt. Mit meinen 29 Jahren kann ich sehr wohl zwischen irgendwelchen Fabelwesen in 3D-Shootern und einer Simulation von Kriegsschauplätzen unterscheiden. In einer Zeit voller Gewalt und Krieg sollte man vielleicht auch mal über eine Spieleabwertung (wenn man solche Programme noch als Spiel bezeichnen kann) oder eine Enthaltung aufgrund des Inhaltes nachdenken (zum Beispiel »Spiel ohne Wertung«). **(Torsten Küpper)**

Vor kurzem zeigte ich einem Freund »Falcon 4.0«. Er war sehr angetan von Grafik und Kampagnen. Eher scherzhaft verglich ich es dann mit den Einsätzen der NATO im Kosovo, was ihn noch mehr beeindruckte. Erst später wurde mir bewußt, welchen Vergleich ich gezogen hatte. Dort sterben wirkliche Menschen, im Spiel selber wird einem das nicht bewußt. Man sieht auch niemanden sterben, wahrscheinlich denken auch die Piloten im Einsatz so, sie machen ihren Job.

Die vom Leser gezogene Konsequenz finde ich aber übertrieben. Es wird immer bessere und noch realistischere Simulationen geben, die sicher ihre Käufer finden werden. Als erwachsener Spieler (30 Jahre) kann ich Realität und Fiktion auseinanderhalten. Für Kinder oder Jugendliche halte ich solche Spiele für nicht empfehlenswert.

Wir leben aber in einer Zeit, wo Unmengen an Gewaltbildern über uns niedergehen, im Fernsehen, am Computer. Dem können wir uns kaum entziehen. Doch sollte man diese Bilder nur nicht unkommentiert irgendwo ablegen. Die Diskussion über das Gesehene hilft uns dabei, nicht zu sehr abzustumpfen. Den Kopf in den Sand zu stecken oder das Problem zu negieren, hilft nicht weiter. Ich persönlich verabscheue Gewalt, habe aber kein Problem damit, Falcon 4.0 oder ähnliches zu spielen. **(Alexander Kreil)**

Spiele sind wie ihre Konsumenten erwachsen geworden. Erwachsene sollten selbst entscheiden dürfen, wo ihre persönliche Schmerzgrenze liegt. Unsere Tests können dabei Hilfestellung geben. Dazu müßte es selbstverständlich sein, Kindern einen verantwortungsvollen Umgang mit Spielen beizubringen – schließlich legt ein normaler Mensch seinen Sprößlingen auch nicht einen Stapel Horrorvideos als Betthupferl aufs Kopfkissen. Interessant: Wo der eine Schwierigkeiten mit im Blutregen zerplatzenden Fantasy-Gegnern in einem Shooter hat, stören den anderen »reale« Simulationen, auch wenn ein Handbuch-Monster wie »Falcon 4.0« ohnehin nur etwas für ausgebuffte Simulations-Experten sein dürfte.

Offene und ehrliche Diskussion ist wichtig. Ein geplanter E3-Einkaufsbummel fiel genau deswegen ins Wasser – vier Redaktionsmitglieder »versackten« nach dem Brunch bei einem engagiert geführten Kosovo-Gespräch.

Titelbild gesucht

Ich bin ein Spieler der alten Schule und liebe Science-fiction und Fantasy heiß und innig. Mein Problem: Ich suche Titelbilder und Poster von Spielehits wie der »Eye of the Beholder«-Trilogie, »Fallout 2« oder »Monkey Island«. Ich habe schon sämtliche mir bekannten Quellen im Internet abgeklappert, aber meine Suche war vergebens. Habt Ihr eine Idee? **(Philipp Struchtrup)**

Auch wir müssen die Waffen strecken – doch wenn Sie eine Bezugsquelle kennen, schreiben Sie uns bitte. Wir leiten die Infos dann an Philipp weiter. **(ra)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist
mailbox@pcplayer.de
Natürlich erreichen uns auch Briefe an:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Mailbox
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



Fax-Abruf-Service

Tips & Tricks per Fax*

Da hängt man nun im vorletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).
Service Provider: DeTeMedien.
Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464–010
Alpha Centauri, Einsteigertips	1	(0190) 192 464–068
Alpha Centauri	6	(0190) 192 464–070
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464–040
AOE: Rise of Rome	7	(0190) 192 464–056
Anno 1602	2	(0190) 192 464–011
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464–050
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464–065
Baldur's Gate (Subquests)	5	(0190) 192 464–072
Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464–082
Battlezone	4	(0190) 192 464–012
Blade Runner	5	(0190) 192 464–013
Caesar 3	2	(0190) 192 464–045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464–075
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464–036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464–027
Commandos	10	(0190) 192 464–014
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464–076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464–029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464–015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464–059
Dominion	8	(0190) 192 464–026
Dune 2000	6	(0190) 192 464–032
F1 Racing	2	(0190) 192 464–016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464–058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464–042
Fallout	4	(0190) 192 464–017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464–060
Fallout 2, Teil 2	8	(0190) 192 464–067
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464–024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464–018
Gangsters	3	(0190) 192 464–057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464–037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464–048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464–038
Half-Life (deutsch), Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464–054
KKND 2	7	(0190) 192 464–033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464–034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464–077
MechCommander	7	(0190) 192 464–035
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464–030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464–031
Nightlong	4	(0190) 192 464–043
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464–071
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464–039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Populous 3, Teil 2	5	(0190) 192 464–052
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464–066
Railrad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464–085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464–047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464–062
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464–044
Riven	4	(0190) 192 464–019
Rogue Squadron	4	(0190) 192 464–069
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464–078
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464–046
Siedler 3, Teil 1	4	(0190) 192 464–055
Siedler 3, Teil 2	8	(0190) 192 464–063
Silver	3	(0190) 192 464–079
Speed Busters	1	(0190) 192 464–061
Starcraft	9	(0190) 192 464–020
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464–073
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464–021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464–028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464–053
Tomb Raider 3, Teil 2	10	(0190) 192 464–064
Tomb Raider 3 (alle Secrets)	5	(0190) 192 464–074
Unreal	9	(0190) 192 464–022
Völker, Die	1	(0190) 192 464–086
Warzone 2100	8	(0190) 192 464–087
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464–023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464–025
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 - 080
X-Wing Alliance (ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 - 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tips)	2	(0190) 192 464–900
Tips-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464–902
Test-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464–903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464–911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464–910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464–912
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464–930
Tips-Übersicht 98	1	(0190) 192 464–931

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464–940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464–941

WEKA-Spielehotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr **(0190) 873 – 268 – 11** (3,63 Mark/Minute)

NEU! **WEKA-Technikhotline für PC Player,** Mo-So 7-24 Uhr **(0190) 882 – 419 – 43** (3,63 Mark/Minute)

PC Player

9/99

VORSCHAU

PC PLAYER PLUS MIT VOLLVERSION

Der Test in der PC Player 10/97 sprach von der »wohl größten Herausforderung, die es je für einen PC-Trainer gab«. Gemeint war **Anstoss 2** aus dem Hause Ascaron, seines Zeichens der vielleicht beste Fußballmanager, welcher jemals den digitalen Rasen betreten hat. Und den haben wir in der komplett deutschen Version für die Begleit-CD der nächsten **PC Player Plus** unter Vertrag genommen. Während also die reale Bundesliga ihre alljährliche Sommer-Auszeit nimmt, dürfen Sie bald als Meistertrainer die virtuelle Fußballmeisterschaft anstreben.

ALLES KLAR ZUM TEST

Trotz Hitzestau und Sommerloch haben sich bereits einige Testkandidaten für unsere nächste Ausgabe angemeldet. Unter anderem gehören dazu die Titel **Braveheart**, **Fly**, **Unter schwarzer Flagge**, **Hidden & Dangerous** sowie **Warhammer 40.000: Rites of War**. Last but not least wird die Frage zu klären sein, ob die eingedeutschte Version von **Might & Magic 7** es schafft, dem derzeit populären »Baldur's Gate« den Rang abzulaufen.

EIN JOYSTICK KOMMT SELTEN ALLEIN



Ein Spiele-Computer ohne Joystick ist fast so absurd wie ein PC-Player-Redakteur ohne Kaffee - nur für welchen Steuerknüppel soll man sich angesichts des unüberschaubaren Riesenangebots entscheiden? Um Ihnen die Qual der Wahl zu erleichtern, widmen wir den nächsten **Hardware-Schwerpunkt** besagten Eingabegeräten. Im Rahmen einer Marktübersicht werden wir **die populärsten Joysticks der renommiertesten Firmen** wie Saitek, Microsoft oder Logitech einem kritischen Härtetest unterziehen.



HERSTELLER-HISTORIE

In der **Geschichte wichtiger Spielehersteller** darf natürlich **Activision** nicht fehlen. Unser Simulationsfreak Martin Schnelle wird sich zwecks Recherche nach Kalifornien, genauer gesagt nach Santa Monica ins Activision-Hauptquartier bequemen, um den Werdegang der US-amerikanischen Spieleschmiede bis zu den Ursprüngen zurückzuverfolgen. Doch sein Blick richtet sich auch nach vorn: Erwarten Sie also darüber hinaus spannende Auskünfte über die kommenden spielerischen Großtaten von Activision und den mit ihnen verbandelten Labels.





PC Player

9/99 erscheint am 4. August*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

DILBERT BY SCOTT ADAMS

ICH HABE TED ZUM NEUEN MANAGER BEFÖRDERT. ERST DACHTE ICH, ER SIEHT ZU JUNGENHAFT AUS. ABER SEIN NEUER BART ÄNDERT ALLES.

IST IRGEND JEMAND VON EUCH AUFGEFALLEN, DASS TEDS BART AN SEINER STIRN WÄCHST?

SIE TAT SO, ALS WÄRE DARAN ETWAS FALSCH.

WEGEN FALSCHER MEINUNGEN KÖNNEN SIE SIE ABMAHNEN.

S. Adams E-mail: SCOTTADAMS@AOL.COM 1/4/96 © 1995 United Feature Syndicate, Inc. (NYC) PIB Copenhagen

[finalE]

ABDOMINATION
THE NEMESIS PROJECT



Der Codename Ihrer Einsatztruppe in »Abdomination« ist Projekt: Nemesis, eine Militäreinheit von acht … n, die eigens für … fälle erschaffen … Nun kommt der … nkt ihres Einsat… Seuche ist aus… binnen weni… todbringend, 90% der amerikanischen Bevölkerung wurden … nigen Tagen dahingerafft. Die Supermarines der Elitetruppe … nach dem Seuchenherd. Sie haben allerdings nicht nur mit … sondern auch mit deren Überbringern: Die Brood

Ja, Herr Doktor, vor dem PC bekomme ich immer solche Bauchschmerzen …

Der Schattenmann

Aus unserer Reihe »Die seltsamsten Werbe-Goodies« sehen Sie heute: die bisher drei CDs, mit denen uns Acclaim in Sachen »Shadowman« – einem vielversprechenden Action-Adventure – bedachte. Kam die erste Sendung als reine CD, lag der zweiten ein Aktenordner mit Serienkiller-Profilen und düsteren Sprüchen bei. Die bisherige Krönung folgte letzte Woche: ein mit Voodoo-Nadeln gespickter Teddybär. Stefan Luludes von Acclaim verspricht uns für die letzte Fuhre etwas ganz Besonderes – vermutlich werden wir dann alle per Dimensionsriß in die Totenwelt gezogen, um das Spiel noch besser verstehen zu können. Gegen einen Flug nach Louisiana, einem der Handlungsorte, hätten wir auch nichts einzuwenden.



Voodoo-Zauber oder Akupunktur-Behandlung? Dieser Teddy kann es uns leider nicht mehr sagen.

Noch mehr Drogen

Nach Fanatecs Pseudo-Koks zur E3-Versüßung bekamen Nicole und Roland auf der Messe am Accolade-Stand jeweils eine Tasche in die Hand gedrückt. Darin schlummerten diese Pillen, leider ohne Beipackzettel, so daß wir auf eine Einnahme bislang verzichtet haben. Einzig eine Vitaminpille und das Tütchen mit der Aufschrift »P-B« (Potz-Blitz? Pest-Bazillen? Presse-Besänftiger?) konnte unser USA-Beauftragter eindeutig identifizieren. Beim Inhalt des letzteren handelt es sich um die Trocken-Variante des Magen-Beruhigers Pepto Bismol – in Deutschland bislang nicht erhältlich, auch nicht gegen Vorlage des Personalausweises.



Würden Sie diese Pillen ohne Beipackzettel schlucken?

Druck-Debakel

Wir geben es frei und unverblümt zu: In der letzten Ausgabe haben wir wirklich auf so gut wie jeder Seite mindestens einen Druckfehler mehr oder weniger auffällig versteckt. Entsprechende Gegenmaßnahmen sind angerollt – mal sehen, wie hoch die Quote in diesem Heft liegt. Damit dem Duden-Verlag die Lektoren nicht ausgehen, starten wir einen einmaligen Wettstreit: Wer alle Fehler findet, wird mit einem hehren Preis belohnt. Sachdienliche Zuschriften bevorzugt an **finale@pcplayer.de**. Selbst wir entdecken täglich neue Rechtschreib-, Komma- und Grammatik-Köstlichkeiten. Unsere aktuellen Lieblinge: Udos »Spekturm« (Mann, war der Döner wieder fettig!), knapp gefolgt von Nicoles »Evola« und »Abdomination« (zu viele Medizin-Thriller gelesen?).

Echte Helden



PC Player klärt auf: In unserem Premiere-Dekodier-Artikel in der letzten Ausgabe gibt's nicht nur massenweise Druckfehler, wir lüfteten darin auch ein gut gehütetes Geheimnis. Erst jetzt wurde uns klar, daß Arnold C. Kulbatzki, Unternehmenssprecher von Premiere, einen Nebenjob hat: Er ist Texturmodell für id Software. Vergleichen Sie selbst – die Ähnlichkeiten sind verblüffend. **(ra)**



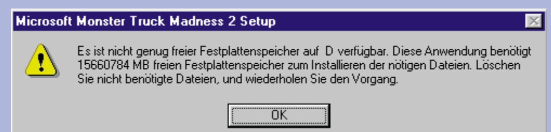
Faszinierend: So entstehen also diese Texturen.

tikis MS-SpielDOSe



SPEICHERMANGEL

Microsoft-Programme sind für den großzügigen Umgang mit Plattenspeicher nicht unbekannt. Erstaunt war allerdings Alexander Bresching, daß die Installation von »Monster Truck Madness 2« großzügig knapp 16 Millionen Megabyte (!), also 16 000 Gigabyte oder 16 Terabyte benötigte. Nach dem anschließenden Kauf von 1500 Festplatten hatte Alexander nur noch ein Problem: Wie und wo sollte er die alle einbauen und anschließen?



Hoppla – da sollte wohl besser eine neue Festplatte mitgeliefert werden.